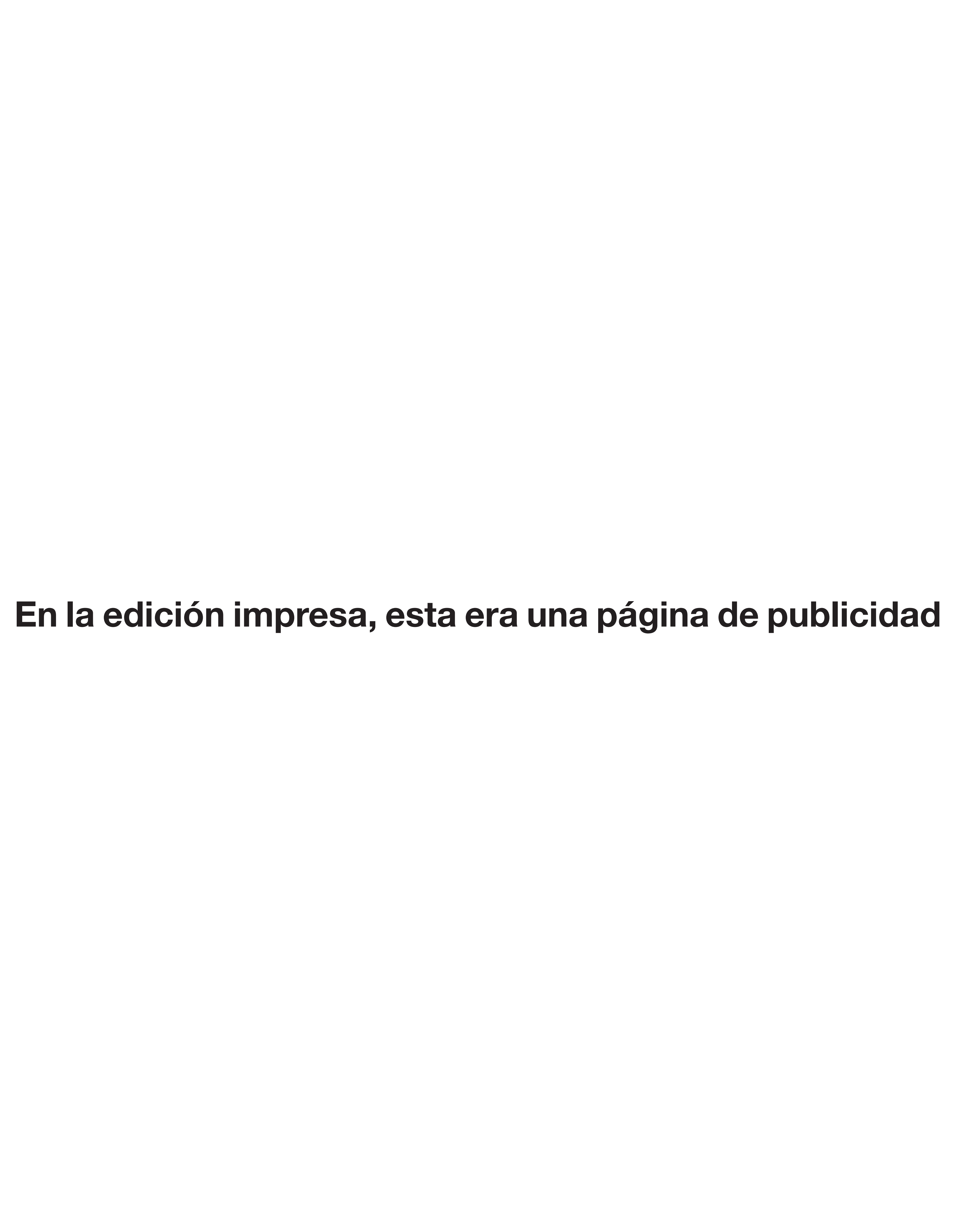

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Julio Nº 66
Play2
manía
Portugal 2,99€
NOVEDADES
OBSCURE • X-FILES: RESIST OR SERVE
ONIMUSHA 3 • SPIDER-MAN 2
COMBAT ELITE • HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN
VAN HELSING • RICHARD BURNS RALLY...
TRUCOS
RED DEAD REVOLVER • MAX PAYNE 2
HITMAN: CONTRACTS • MANHUNT
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS...
HOBBY PRESS
COMPARATIVA
MAFIOSOS CARA A CARA
GTA Vice City, Driv3r, True Crime, Mafia, The Getaway...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS
COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡NO TE LO PIERDAS!
Alquila GRATIS 1 VIDEOJUEGO en BLOCKBUSTER
Busca en la pag. 49
¡¡APRENDE A JUGAR SIN MANDOS!!
EyeToy, headset, micrófonos, alfombrillas...
SPLINTER CELL 2
El espía perfecto regresa en su mejor aventura
GUÍAS Y SOLUCIONES
•SOCOM II US Navy Seals
•Tony Hawk's Underground
•NBA Street Vol. 2
PRIMERA REVIEW
¡¡Ya está aquí el clásico de las aventuras de conducción!!
DRIV3R
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
Play2 manía
Project Zero II
Enemigos • Puzzles • Mapas • Objetos • Extras
Guía Project Zero II
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG.59


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [66]

20 NOVEDAD DRIV3R

Te contamos todo sobre el esperado estreno en PS2 de *Driver*, una saga clásica de las aventuras de conducción, que sentó las bases del subgénero de los "simuladores de mafioso".

EN PORTADA

22 NOVEDAD SPLINTER CELL: PT



Sam Fisher regresa a PS2 con una aventura espectacular en la que el sigilo vuelve a ser el protagonista.



Te avanzamos los detalles principales de la última producción del trepamuros.

86 PREVIEW SPIDER-MAN 2

14 REPORTAJE OTRA FORMA DE JUGAR



EyeToy, headsets, micrófonos... descubre otras formas de jugar y disfrutar con tu PlayStation 2.

40 COMPARATIVA MAFIOSOS

GTA Vice City, True Crime, Mafia, The Getaway... todos los "mafiosos" de PS2 frente a frente, para averiguar quién de todos ellos impone su ley en la consola de Sony.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente








RECOMENDADO Play2 RECOMENDADO — Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

CALIDAD/PRECIO Play2 RECOMENDADO — Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

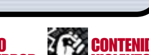


Código de descriptores PEGI — El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:








12+ EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO





Muy pronto toda la emoción de la Fórmula 1 en tu PS2

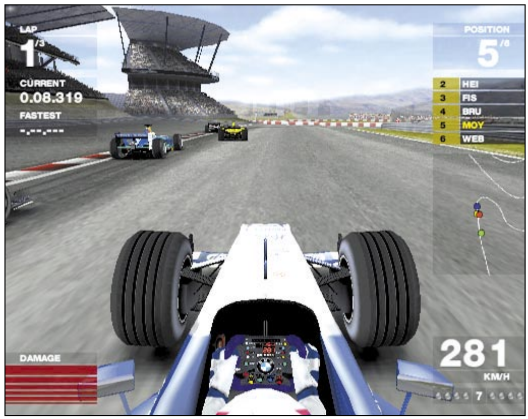
DALE CAÑA A SCHUMACHER

Las oficinas de Sony en Madrid se convirtieron por unas horas en un box de pruebas en el que el mismísimo Fernando Alonso probó y comentó para nosotros la nueva edición de *Formula One*.

La edición de este año contará de nuevo con la imagen y el apoyo de Fernando Alonso, el joven piloto asturiano que, como es lógico, no faltó a la presentación del juego que Sony organizó a finales de mayo. Alonso no dudó en probar *Formula One 04* ante la prensa y corrió en el circuito de Shangai, oficial a partir del campeonato 2005. Pero eso no es todo. Alonso, como jugón que es, desveló que había trabajado muy de cerca con los desarrolladores para conseguir mayor sensación de realismo a la hora de ponernos al volante. Además de las mejoras habituales de una saga anual (mejora de gráficos, conducción más ajustada...), la versión de este año incluirá por primera vez opciones Online, algo imprescindible ya en estos tiempos. *FO04* se pondrá a la venta en julio, así que id calentando motores.



Formula One 2003 ha sido uno de los juegos más vendidos del año pasado. Con las mejoras que incluye la edición 2004, seguro que llegará más alto.



Formula One 04 nos permitirá correr en circuitos como el de Bahrein, recién estrenado, o el de Shangai, que no estará listo hasta el 2005.



Alonso demostró también sus dotes de campeón en la conducción virtual.

El modo Online nos dejará marcar nuestro mejor crono en cada circuito y compararlo con el de otros pilotos.



La vista desde el interior del vehículo promete transmitir auténtico vértigo y hacernos sentir como si realmente estuviéramos corriendo en la pista.

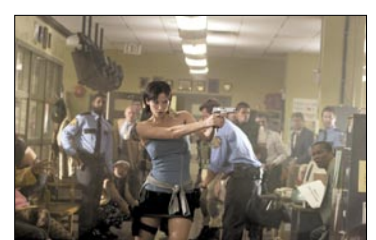
BIENVENIDO A RACCOON CITY, CAPITAL MUNDIAL DE LOS ZOMBIS

"Resident Evil 2: Apocalipsis" se estrenará en los cines después del verano.

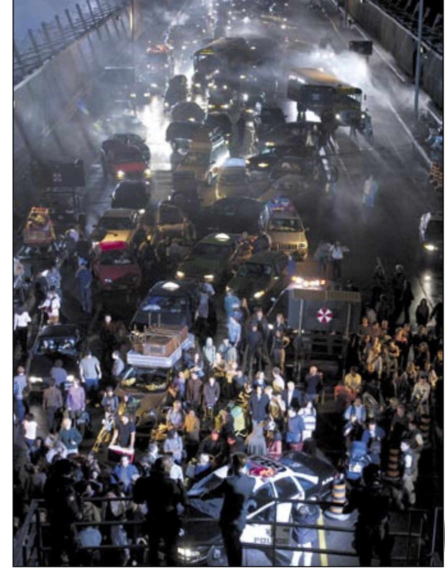
Hace un par de años dejamos a Alice (Milla Jovovich) de pie en mitad de una ciudad infectada por el mortal virus que la corporación Umbrella había soltado en la zona convirtiendo a todos los ciudadanos en letales zombis. Pues bien, "Resident Evil 2" nos mostrará los intentos de Alice, que también ha sido sometida a varios experimentos genéticos, por escapar de la ciudad junto a un pequeño grupo de supervivientes entre los que se encuentran Jill Valentine y Carlos Oliveira, viejos conocidos de la saga consolera. Pero no son los únicos personajes reconocibles por los aficionados. Más allá de los zombis que pueblan toda la ciudad, el grupo tendrá que hacer frente a la nueva arma biológica que Umbrella ha soltado en la ciudad: Némesis... El mes que viene os contaremos más cosas sobre el filme. Tomad nota.



Los zombis no faltarán a la cita, ya que toda la ciudad se ha convertido en víctima del virus T.



Como podéis ver, la recreación de lugares y personajes sacados de los juegos es bastante fiel.



La corporación Umbrella bloquea el acceso a la ciudad ante la aparición de una "epidemia de origen desconocido".



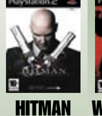
Alice (Milla Jovovich), vuelve más preparada que nunca para acabar con Umbrella y todos los zombis que se le pongan por delante.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de mayo)

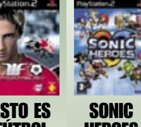


*Lista facilitada por








Puesto	Juego
1	EURO 2004
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3	THE SUFFERING
4	PRO EVOLUTION SOCCER 3
5	HITMAN CONTRACTS
6	WAY OF THE SAMURAI 2
7	SOCOM II U.S. NAVY SEALS
8	ESTO ES FÚTBOL 2004
9	SONIC HEROES
10	THE SIMPSONS: HIT & RUN

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de mayo)



*Lista facilitada por





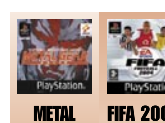






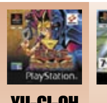

Puesto	Juego
1	PRO EVOLUTION SOCCER 3
2	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3	GTA VICE CITY
4	EURO 2004
5	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
6	MANHUNT
7	LOS SIMS
8	RATCHET & CLANK 2
9	RPM TUNING
10	FORMULA ONE 2003

Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de mayo)



*Lista facilitada por






















Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID
2	FIFA 2004
3	NBA LIVE 2003
4	YU-GI-OH
5	JET ACE
6	PRO EVOLUTION SOCCER 2
7	CHECKMATE
8	GRAND THEFT AUTO
9	BLOCKBUSTER
10	SYPHON FILTER 3

100 MILLONES DE PLAYSTATION

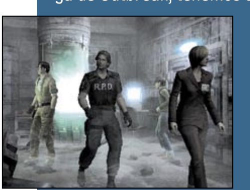
Es la primera consola que alcanza esa cifra en la historia de los videojuegos.

Aunque ahora no dejamos de decir PS2, PSP, PSX y un montón de siglas más para referirnos a las consolas actuales y futuras de Sony, no podemos olvidarnos de su hermana mayor, PlayStation. Y eso es porque Sony acaba de hacer público un informe en el que confirma la distribución de cien millones de consolas PlayStation/PSOne en todo el mundo en 10 años, toda una hazaña que ya quisieran cumplir otras...
Según dicho informe, en EE. UU. hay distribuidas 39.670.000 unidades, en Europa 39.610.000 y en Japón y Asia un total de 20.720.000. De momento, PS2 va por los 70 millones de unidades distribuidas en todo el mundo, pero tiempo al tiempo...



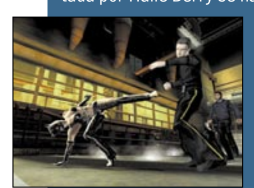
LOS MÁS ESPERADOS

→ R.E. OUTBREAK
Los zombis llegan en septiembre.
Tras haber visto en el E3 la segunda entrega de *Outbreak*, tenemos unas ganas locas de echarle el guante al primero y liarnos a tiros con los zombis. Ya os contaremos el mes que viene.



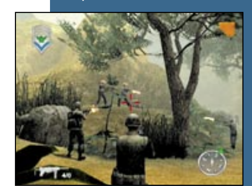
→ GRAN TURISMO 4
Vamos calentando motores.
Noviembre es, de momento, la fecha en la que podremos ponernos tras el volante del que será el simulador de conducción más real.

→ CATWOMAN
Una gatita muy juguetona.
La adaptación a videojuego de la película de esta espectacular mujer-gato interpretada por Halle Berry se ha hecho esperar, pero finalmente el mes que viene podremos contaros todo sobre la nueva superheroína.



→ LA PORTÁTIL PSP
Cada vez va quedando menos...
Sí, ya sabemos que hasta principios del año que viene no se pondrá a la venta en nuestro país, pero después de haberla probado en el E3 y tenerla en las manos, estamos que nos subimos por las paredes...

→ SHELLSHOCK NAM '67
La guerra empieza el mes que viene.
Tranquilo soldado, que la guerra te va a esperar. Un retraso con la beta final del juego nos ha impedido analizarlo a tiempo, pero su lanzamiento sigue previsto para finales de junio.



→ ATHENS 2004
Las Olimpiadas comienzan ya.
Entre la Eurocopa y las Olimpiadas seguro que este verano no vamos a parar de hacer deporte. No te preocupes, el mes que viene te daremos todas las claves para que puedas conseguir el oro olímpico.

«DRIV3R» A ESCENA

La explosiva Daniela Cardone presentó el evento.

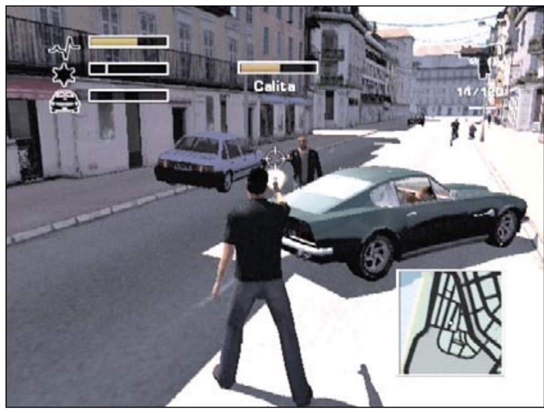
Como si de una reunión clandestina se tratara, acudimos a la cita con Atari en la antigua subestación del Metro de Madrid. Allí, en un ambiente que recordaba a uno de esos talleres vistos en películas como "A todo gas", en el que además no faltaron bellas azafatas ni bebidas, conocimos a Martin Edmonson, fundador de Reflections Interactive, que no tardó en mostrarnos todas las novedades que incluirá *Driv3r,* algunas de las cuales ya os avanzamos el mes pasado.
Recreación perfecta de ciudades como Estambul, Miami o Niza y libertad para movernos por ellas, modelos reales de algunos coches, uso del tiempo bala, cumplir las diferentes misiones que nos encarguen tanto a pie como a bordo de alguno de los muchos vehículos que podremos tomar "prestados" durante la aventura... son sólo algunas de ellas, pero si queréis conocerlas todas echadle un vistazo a la review que incluimos en este número de este espectacular juego.



Daniela Cardone "calentó" el ambiente de la sala.



Martin Edmonson deleitó a la prensa que acudió a la cita con cerca de una hora de juego real, tiempo que usó para explicar todas las novedades de *Driv3r*.



El juego promete ofrecer una experiencia de juego similar a la conseguida en juegos como *The Getaway* o la saga *GTA*. Habrá que ver si lo consigue.

ENTRAMOS EN LA TIERRA DE LOS MUERTOS

Primeras imágenes de *Deadlands*.

El "Extraño Oeste" es un lugar en el que monstruos, espíritus y otras criaturas malignas habitan el mundo. Este es el argumento de *Deadlands*, un juego de acción en tercera persona que saldrá en 2005 y que será el primero de varios ambientados en el juego de rol del mismo nombre. La cosa promete.



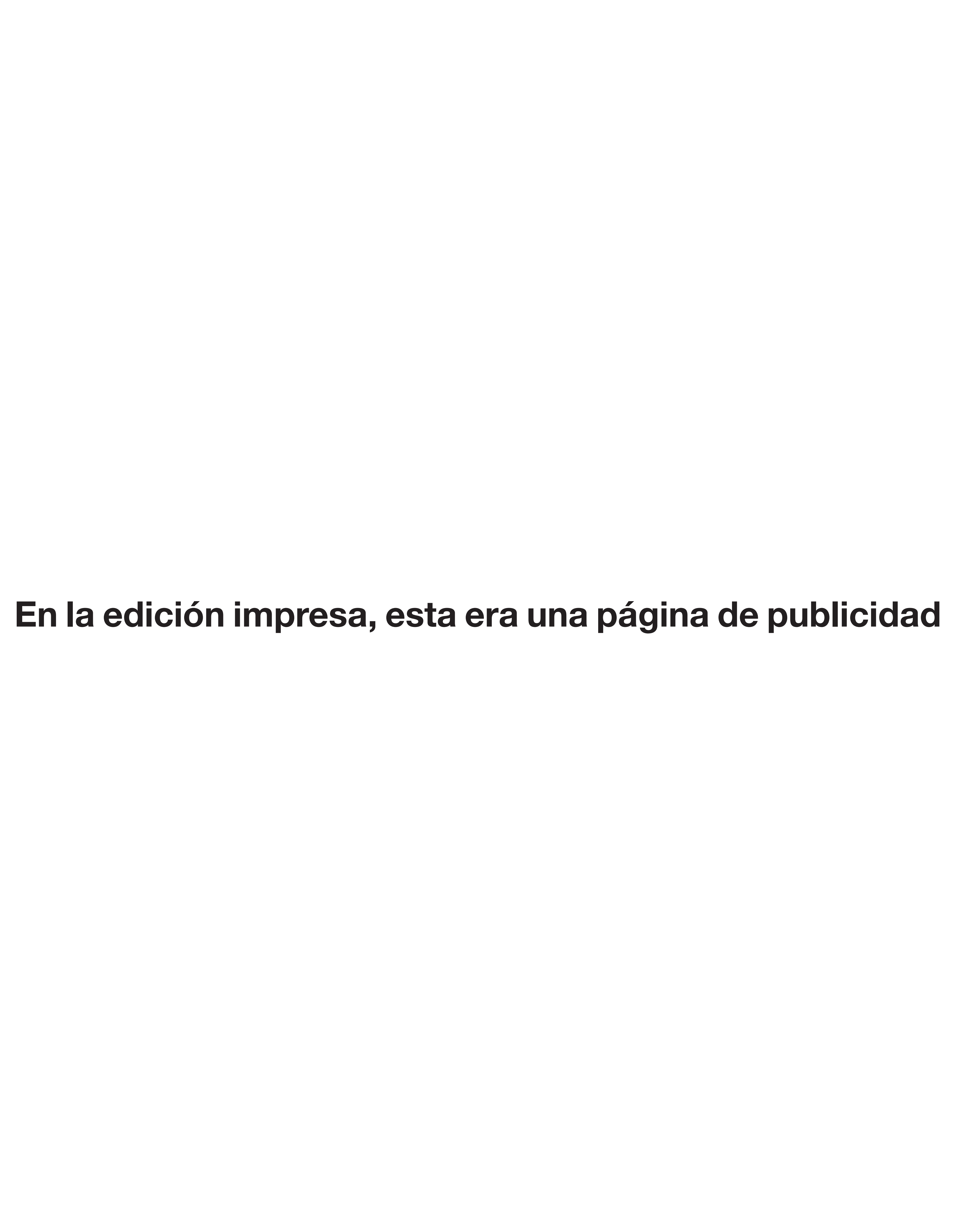
La historia mezclará demonios con una ambientación muy "del Oeste".

GANADORES CONCURSOS



Estos son los ganadores de los 10 juegos *Alias* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del nº 64.

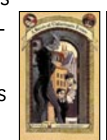
Aurelio López Fernández (Asturias)
Sergio Camacho Rodríguez (Barcelona)
Albert Codina Pérez (Barcelona)
María José León Picón (Barcelona)
Ángel Jiménez Flores (Castellón)
Pedro Luís Mora Chamero (Ciudad Real)
Antonio Rubio Ato (Murcia)
Manuela Suárez Luján (Valencia)
María Díaz Molina (Valencia)
Luís de Luís Prieto (Zamora)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

A HARRY POTTER LE SALE COMPETENCIA

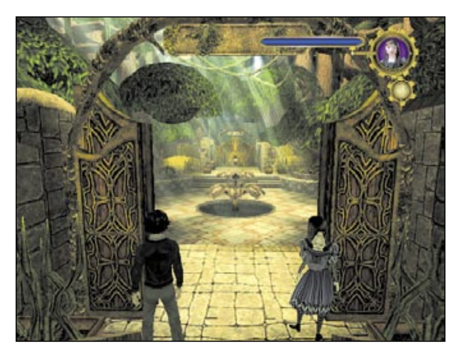
La saga de libros "Lemony Snicket: Una serie de catastróficas desdichas" salta al cine y al mundo de los videojuegos.

Los 9 volúmenes que han sido publicados hasta el momento han sido traducidos a más de 29 lenguas en todo el mundo y ya hay una película en camino, protagonizada por Jim Carrey. La historia tiene como protagonistas a tres niños huérfanos que quedan bajo la tutela del Conde Olaf, un genio diabólico que no dudará en tramar uno y mil planes para hacerse con la fortuna heredada por los jóvenes. Estos tendrán que adelantarse al Conde para evitar que se haga con el dinero. Y esta premisa es la que Activision intentará plasmar en su juego, en el que podremos manejar a los tres huérfanos de forma alternativa. Habrá que estar atentos...

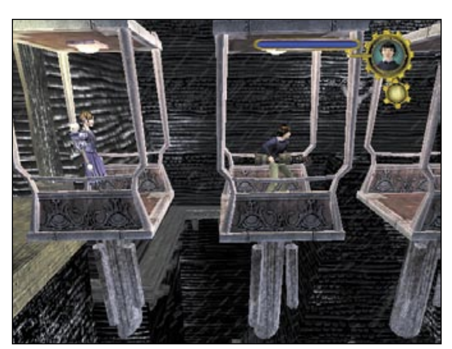





En USA ya se han publicado 9 libros de la saga, de los cuales en España solo podemos disfrutar de los 6 primeros.



Activision ha prometido recrear al milímetro la ambientación y el espíritu de los libros. En esta ocasión, de los tres primeros.



El juego será una aventura en la que tendremos que usar alternativamente a los tres huérfanos para poder avanzar.

«COMMANDOS: STRIKE FORCE»

La famosa saga *Commandos* de Pyro Studios vuelve a PS2.

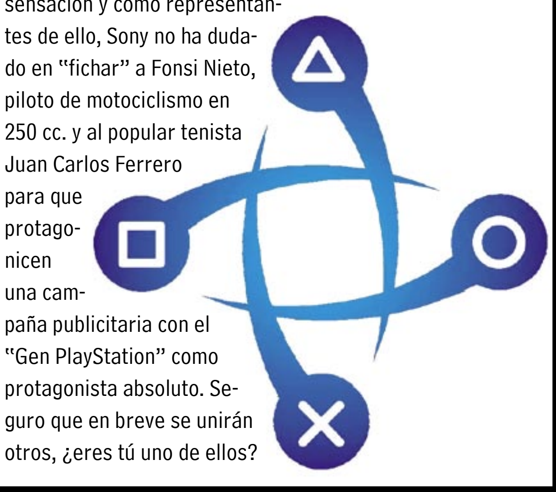
Después de afirmar que tras adaptar *Commandos 2* a PS2 la famosa saga no volvería a las consolas, Pyro Studios nos ha sorprendido al anunciar que están trabajando en una nueva entrega para consolas, *Commandos: Strike Force*. Pero que los amantes de la estrategia no se confundan, ya que este *Commandos* será una aventura de acción en primera persona con ambientación bélica, algo muy de moda en estos últimos tiempos.

Para intentar aportar algo nuevo al género, *Strike Force* ofrecerá un desarrollo abierto en las misiones, usando para ello de forma coordinada en distintos escenarios a tres personajes (un francotirador, un espía y un boina verde). El modo Multijugador también parece estar asegurado, pero de momento poco más se sabe de un título que sin duda dará que hablar.

SE HA DESCUBIERTO UN NUEVO GEN

Fonsi Nieto y Juan Carlos Ferrero, portadores del "Gen PlayStation".

El concepto "Gen PlayStation" representa el carisma especial, el esfuerzo, afán de superación y en definitiva la forma "PlayStation" de ver la vida. Para reforzar aún más esta sensación y como representantes de ello, Sony no ha dudado en "fichar" a Fonsi Nieto, piloto de motociclismo en 250 cc. y al popular tenista Juan Carlos Ferrero para que protagonicen una campaña publicitaria con el "Gen PlayStation" como protagonista absoluto. Seguro que en breve se unirán otros, ¿eres tú uno de ellos?

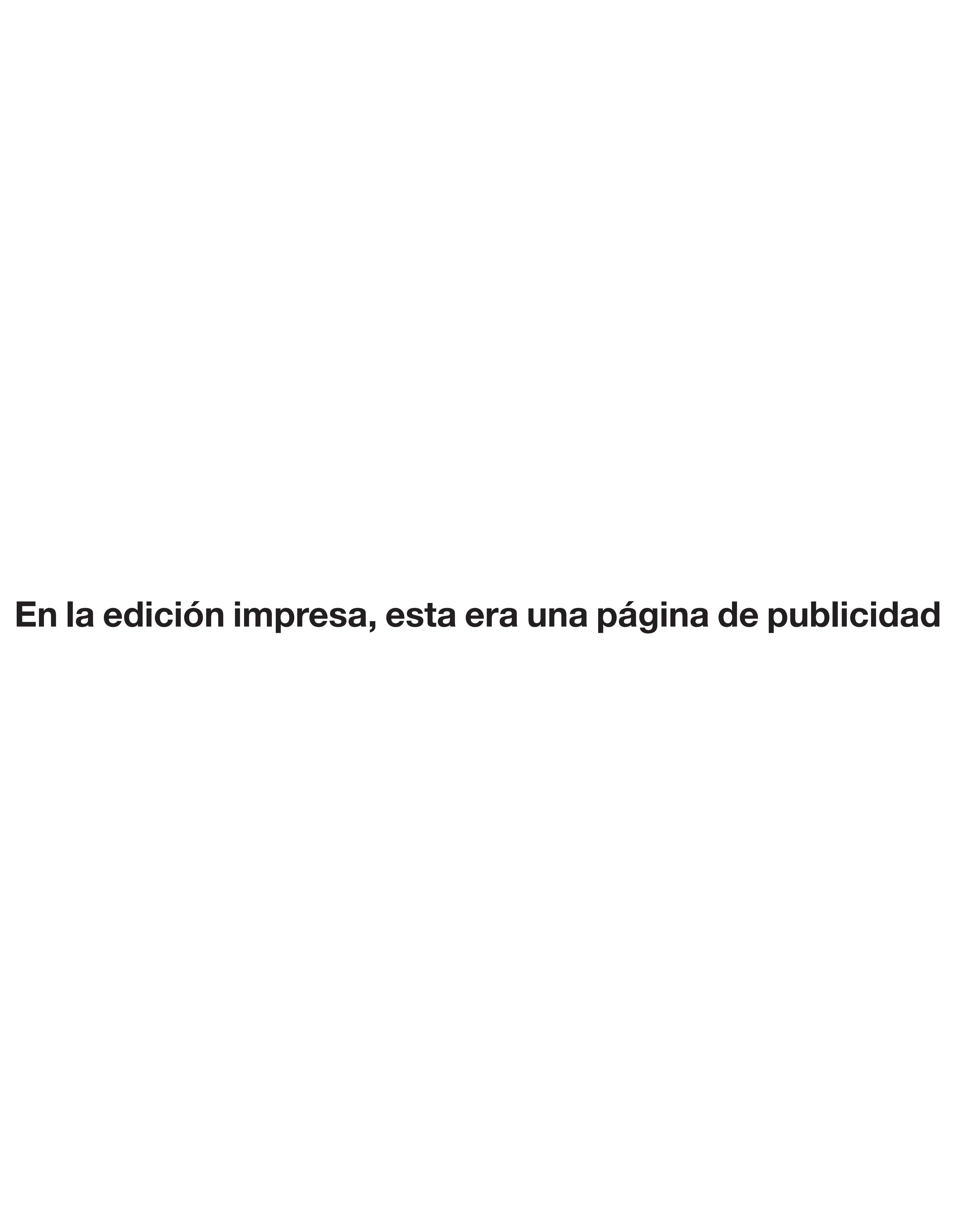


PERIFÉRICOS DE GRAN CALIDAD

Nuevos modelos para toda clase de gustos y juegos.

Herederos de Nostromo ha llegado a un acuerdo con Thrusmaster para distribuir en nuestro país sus productos, por lo que todos los aficionados podrán seguir contando con los excelentes periféricos de esta compañía. Y buena prueba de ello son los tres últimos productos que acaban de presentar: una pistola modelo Beretta 92SF compatible con televisiones de 100Hz, un pad analógico para PS2 decorado con motivos automovilístos y, por último, un nuevo volante Ferrari 360 Modena Wireless, que funciona sin cables gracias a su dispositivo de radiofrecuencia. ¿A que molan?

Pistolas, volantes, pads... todo lo que imagines para disfrutar más con tu consola lo encontrarás en el catálogo de Thrusmaster.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

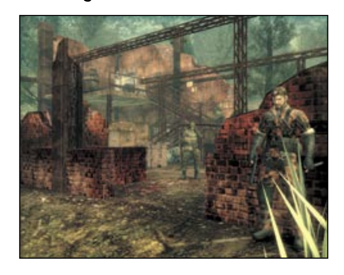
Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón arrasa *Pachislot Toukon*, un nuevo juego de Pachinko y *Derby Stallion 04*, el juego de hípica de Tecmo. En USA dominan las listas *Fight Night* (boxeo) y *NBA Ballers* (basket). En Europa, *UEFA Euro* y *Hitman: Contracts*.

➔ Camúflate si puedes

Como en anteriores ediciones de la saga *Metal Gear Solid*, Konami ha puesto en marcha un nuevo concurso con *Snake Eater,* la tercera entrega. El reto consiste en crear un estampado de camuflaje y enviarlo a través de su página web. Si resulta elegido, el nombre del creador aparecerá en los títulos del juego. Más detalles aquí: http://www.konamijpn.com/products/mgs3/english/index_camouflage.html.

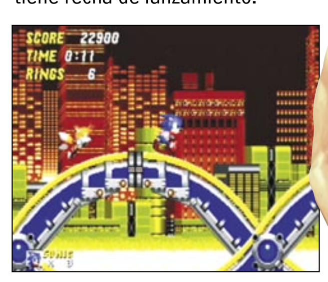


➔ Cine y videojuegos

Sony Pictures ha confirmado que ya está trabajando en la película de *The Getaway*, mientras que el director John Woo llevará a la gran pantalla *Spy Hunter*, protagonizada por el luchador/actor The Rock.

➔ Más Sonic en PS2

Si eres fan del erizo azul te alegrará saber que Sega tiene la intención de lanzar *Sonic Mega Collection Plus*, una recopilación con casi todos sus antiguos juegos (de Megadrive y otras consolas). Aún no tiene fecha de lanzamiento.



«WINNING ELEVEN 8»

Primeros detalles de la versión japonesa de *Pro Evolution Soccer 4*.

Konami, fiel a su cita anual, lanzará este verano en Japón la octava entrega de la saga *Winning Eleven*, conocida aquí como *Pro Evolution Soccer*. Al parecer, sus desarrolladores se han propuesto mejorar y cambiar algunas cosas de la última versión, aunque ya se ha confirmado que no tendrá modo Online debido a problemas de estabilidad con las distintas redes del mundo. Para quitar el mal sabor de boca, el juego contará con 138 equipos de todo el mundo en la Liga Master, lo que junto a las selecciones supondrá unos 200 equipos en total. Como siempre, algunos contarán con los nombres reales y otros no. También se han anunciado, sin entrar en demasiados detalles, un nuevo sistema de control del balón y para buscar pases y desmarques, lo que nos meterá más de lleno en los partidos. ¿Aquí? Para Navidad más o menos...



Frente a los 64 equipos que mostraba la edición anterior, en este caso disfrutaremos de 200 equipos, algunos de ellos con licencias reales.

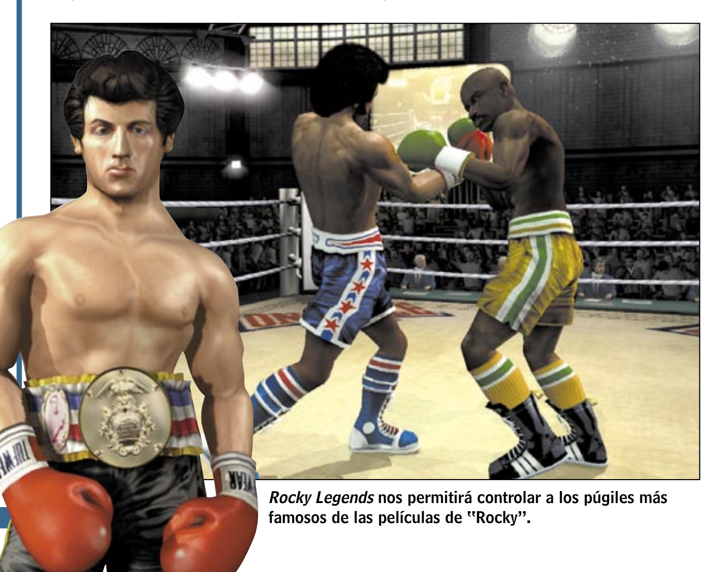


La versión europea de *Winning Eleven* se pondrá a la venta entre noviembre y diciembre e incluirá algunas mejoras con respecto al juego japonés.

ROCKY REGRESA AL CUADRILÁTERO

***Rocky Legends* llegará a finales de año.**

Aunque la primera entrega resultó ser un golpe al aire, sus programadores no tiraron la toalla y se pusieron manos a la obra para lanzar una continuación que superara a su antecesor. En *Legends*, además de jugar con Rocky Balboa, "El Potro Italiano", también podremos hacerlo con personajes principales de la saga, como Clubber Lang, Apollo Creed o Ivan Drago. Todo para reproducir con la máxima fidelidad el espectáculo del boxeo.



***Rocky Legends* nos permitirá controlar a los púgiles más famosos de las películas de "Rocky".**

HITMAN TE PONE MÚSICA

La BSO de *Hitman: Contracts* ya a la venta.

Los amantes de la música de los videojuegos pueden adquirir desde el 1 de junio la banda sonora original de *Hitman: Contracts*, compuesta por Jesper Kyd, responsable de otras bandas sonoras para juegos como *Minority Report* o *MDK2*. Eso sí, de momento sólo podrán comprarla a través de tiendas de discos en Internet.





¡¡TU TELÉFONO ES AHORA UNA CONSOLA!!

Los mejores videojuegos, ahora en tu móvil

Si tienes un teléfono móvil multimedia, Vodafone Live! te ofrece la posibilidad de descargarte los mejores videojuegos para disfrutarlos donde y cuando tú quieras. Hay más de 250 títulos esperándote.

Si eres un apasionado de los videojuegos deberías saber que puedes convertir tu teléfono móvil multimedia en una consola portátil. ¿Qué cómo? Pues es bien sencillo, basta con que accedas a Vodafone Live! y te descargues algunos de los más de 250 títulos que tienen disponibles, que además se renuevan constantemente. Y tienes para elegir, desde las últimas novedades que triunfan en PS2, como *True Crime*, *Prince of Persia* o *XIII*, a clásicos de los videojuegos de toda la vida, ¿hace una partidita de *Tetris*? ¿Y un *Puzzle Bobble*? Además, tendrás acceso a espectaculares producciones exclusivas para Vodafone Live! como los juegos de las gamas *Tomb Raider* y *Ferrari*.

Descargarte los juegos no puede ser más fácil. Sólo tienes que entrar en la sección juegos de tu menú Vodafone Live! y seleccionar el que más te guste. El juego se grabará en la memoria de tu teléfono y podrás disfrutarlo siempre que quieras, en la parada del autobús o mientras esperas a tu amigo el plasta que siempre llega tarde. ¡Ah! Y si ya tienes un teléfono Vodafone Live! podrás descargarte un videojuego gratis.

Además con Vodafone live! vivirás una comunicación más viva, con mensajes con foto, imágenes y melodías, información y ocio a todo color... No volverás a aburrirte nunca más.

¡Compite con jugadores de toda Europa!

Vodafone live! también te ofrece la posibilidad de competir con jugadores de España o de toda Europa. Podrás demostrar tus habilidades y convertirte en el campeón del continente gracias a los videojuegos "Torneo" con HighScore, un sistema centralizado donde guardar tus puntuaciones y que te permitirá compararlas con el resto de los jugadores y seguir tu puesto en la clasificación.

Disfruta ya de estos fantásticos videojuegos. Y es sólo el principio...

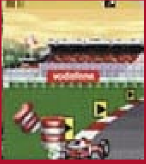
TOMB RAIDER: La búsqueda de los elementos
Aventura



EXCLUSIVO VODAFONE LIVE!

Lara viaja a un monasterio tibetano en busca de la clave para resolver un antiguo misterio. 15 niveles de acción trepidante.

FERRARI EXPERIENCE II
Deportivo



EXCLUSIVO VODAFONE LIVE!

Ponte a los mandos de un auténtico Ferrari y sumérgete en el mundo de la Fórmula 1. Ahora la experiencia es total: peraltes, rectas, curvas cerradas...

FERRARI HOCKENHEIM
Deportivo



EXCLUSIVO VODAFONE LIVE!

Siente las curvas de este circuito emblemático que encierra a los mejores pilotos de la Fórmula 1. Recuerda seleccionar bien las ruedas si quieres ganar.

FERRARI MONZA
Deportivo



EXCLUSIVO VODAFONE LIVE!

Toda la emoción del circuito de Monza en un espectacular juego de carreras. Selecciona el equipamiento de tu bólido y deja atrás a tus competidores.

TRUE CRIME
Acción



Controla a Nick Kang, un ex-agente del departamento de Los Ángeles, expulsado del cuerpo de policía por abuso del uso de la fuerza, que sigue luchando contra los delincuentes y saltándose las normas.

EA SPORTS FIFA 2004
Mobile International Edition
Deportivo

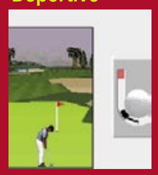
Una versión mejorada de *FIFA Football 2004*. Entrena y compite contra 16 equipos internacionales. Y más vale que ganes a la primera o sufrirás con los penaltis en 3D.

TETRIS
Puzzle



Un clásico de los videojuegos que pondrá a prueba tus poderes de concentración para intentar encajar entre sí las piezas más variadas y conseguir el mayor número de líneas. Demuestra tus reflejos.

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF
Deportivo



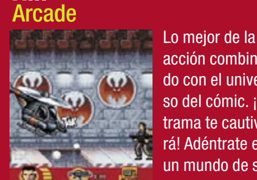
Un popular juego de EA Sports llega a tu móvil. Ponte en la piel de Tiger Woods y coge los palos para jugar al golf. Selecciona bien tu palo antes de golpear la pelota ya que esto puede marcar la diferencia.

EL PRÍNCIPE DE PERSIA
Plataformas



Versión del juego que está disponible para las plataformas más conocidas del mercado. En esta ocasión tendremos mucho más peligros que sortear y podremos realizar movimientos mucho más sigilosos.

XIII
Arcade



Lo mejor de la acción combinado con el universo del cómic. ¡La trama te cautivará! Adéntrate en un mundo de secretos, conspiraciones y mentiras. 7 diferentes niveles con una gran variedad de entornos.

Más información en: www.vodafone.es/live





DATE UNA VUELTA POR EL MUNDO DE LOS SIMPSONS



Guías completas y miles de trucos:

• Todos los secretos de *Los Simpsons Hit & Run.* Springfield es una ciudad llena de misiones por cumplir, carreras que ganar y un montón de cosas que coleccionar. Con esta guía, conseguirás todas las claves para localizar de forma precisa todos los secretos y superar esta loca aventura.

• Claves para *True Crime.* Además, también te ayudamos a impartir justicia en las calles de *True Crime,* a ganar la guerra en *Medal of Honor: Rising Sun* y a acabar con los demonios de *Legacy of Kain: Defiance*.

• Fichas coleccionables. Y no puedes olvidarte de las estupendas minifichas que se incluyen en cada número. En esta ocasión, para *Fifa 2004*, *Prince of Persia*, *Dragon Ball Z Budokai 2*, *Ghosthunter* y *Formula One 2003*.

Ya a la venta.



TODOS LOS SECRETOS DE POKéMON COLOSSEUM

• Nuevo póster exclusivo. Segunda entrega del póster gigante de *Pokémon Colosseum*. Completa la galería de Pokémon en 3D con este flipante póster.

• Guía Pokémon Colosseum. La guía que necesitas para convertirte en el mejor entrenador de *Colosseum*. Los expertos de N.A. te cuentan todos los secretos y trucos para purificar a los Pokémon oscuros. La guía incluye mapas exclusivos y un recorrido paso a paso por el juego.

• Los mejores juegos que vienen. ¡El nuevo *Zelda, Starfox 2*, *Resident Evil 4*, *Pokémon Rojo* y *Verde*, *Spider-Man 2*, *Metroid Prime 2*! Tienen todas las pantallas más impactantes de los juegos que van a pegar en GameCube y GBA. ¡No te lo puedes perder!

• Revista Pokémon. Guía completa de recorrido de Pokémon Rubí y Zafiro. En una sola entrega te cuentan cómo vencer a todos los entrenadores, conseguir los objetos importantes, visitar todas las rutas y pueblos y, por supuesto, derrotar al Alto Mando.

Ya a la venta.



SIGUE LA PISTA...

• Este mes, COMPUTER HOY JUEGOS nos cuenta cómo es el nuevo juego del CSI de Las Vegas. Una aventura donde nuestra capacidad deductiva es puesta a prueba. También analizan espectaculares novedades como *TOCA Race Driver 2* y *Hitman Contracts*, sometidos a los estrictos Test de rendimiento en 24 ordenadores.

• La comparativa nos habla de juegos de acción y también incluyen los mejores trucos y códigos. Los headsets son los protagonistas del artículo de hardware y su guía de compras analiza más de 100 juegos.

• Como juego completo de regalo, *TOMB RAIDER*, la aventura que lanzó a Lara Croft al estrellato.

Ya a la venta.



¡ASÍ ES GTA SAN ANDREAS!

• *GTA San Andreas.* Los chicos de Hobby Consolas han viajado a Nueva York para ofreceros en exclusiva un amplio reportaje sobre esta esperadísima aventura de acción para PS2.

• *Driv3r*: Otro título espectacular tiene cabida en sus páginas ¡y por partida doble! Os cuentan todos sus detalles en el análisis del juego y de regalo una guía completa.

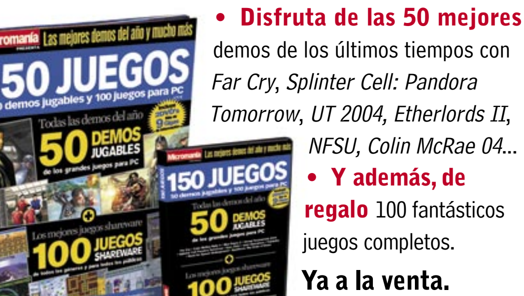
• ¡Un Vídeo CD del E3 de regalo! Así podéis ver en movimiento los grandes juegos que se vieron allí: *Metal Gear Solid 3*, *Resident Evil 4*, Zelda, *Halo 2*, *Silent Hill 4*... Y además, los mejores stands, las chicas más guapas, el espectáculo…

A la venta el 25 de junio.

Micromanía

LA MEJOR RECOPILACIÓN

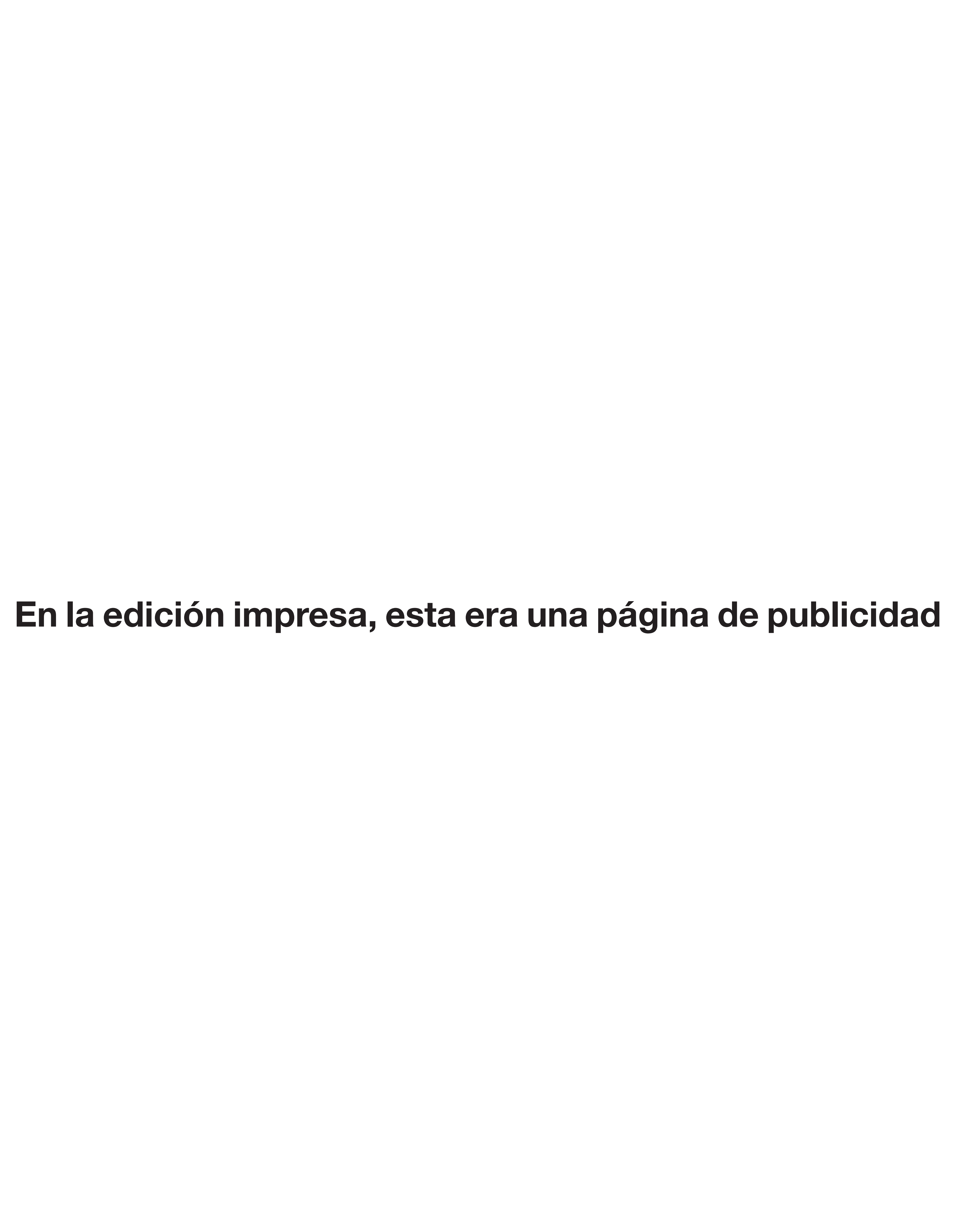
• El equipo de Micromanía ha preparado en un DVD más de 200 horas de demos jugables y juegos completos.



• Disfruta de las 50 mejores demos de los últimos tiempos con *Far Cry*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *UT 2004*, *Etherlords II*, *NFSU*, *Colin McRae 04*...

• Y además, de regalo 100 fantásticos juegos completos.

Ya a la venta.

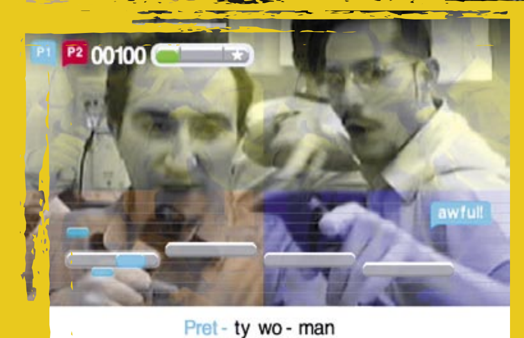

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Micrófonos, cámaras y alfombrillas: diversión más allá del Dual Shock

Otras formas de jugar con PS2

Si estás cansado de jugar siempre igual o simplemente quieres probar cosas nuevas, no te pierdas las nuevas propuestas que ahora te ofrece PS2: tu consola nunca se ha movido tanto.





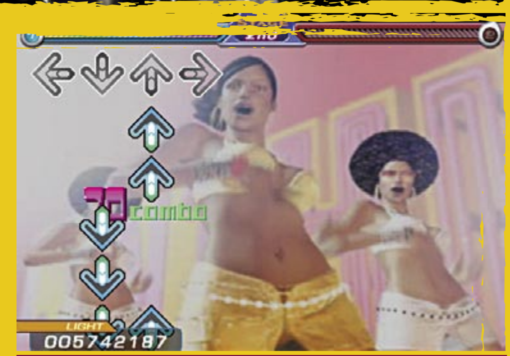
→Con micrófonos

Que sí, que no es broma. Ya puedes usar tu voz para jugar de muchas maneras: dando órdenes a un equipo de soldados de élite, compartiendo experiencias con tus amigos de la red o simplemente cantando a garganta viva.



→Con cámara EyeToy

El lanzamiento de *EyeToy*, un éxito mundial, nos permitió por primera vez meternos literalmente en los juegos, para darle patadas a un montón de ninjas o limpiar ventanas. Pues dentro de nada podremos hasta chatear...



→Con alfombrillas

Lo de bailar no es nuevo. Ya con PSone pudimos darle gusto al esqueleto saltando sobre una alfombra al ritmo de la música. Ya era hora de que nos ofrecieran propuestas tan novedosas como participar en la Olimpiadas...

CANTAR, ORDENAR O SÓLO HABLAR: TU VOZ ES LA QUE MANDA

→ Micrófonos y headset

¿Alguna vez has querido decirle cuatro cosas a ese personaje que no deja de hacerte la pascua? ¿Te parece incómodo el teclado para hablar con tus amigos de la red?¿Cantar es una de tus pasiones, pero no tienes tiempo de ir a un karaoke?

Pues estás de suerte. Desde que Sony lanzó al mercado *SOCOM* y su micrófono con auricular, la voz se ha convertido en un elemento más de los juegos. Ya puedes decirle a ese aliado tuyo (controlado por la máquina, eso sí), que se quite de tu línea de tiro. También puedes echarte unas partiditas online y al mismo tiempo hablar con tus compañeros de fatigas sin tener que darle a las teclas. Es más, desde que el 9 junio *SingStar* llegó a las tiendas ya puedes demostrar tus dotes de tenor sin tener que salir de casa.

Todo esto es posible gracias a periféricos como los headset o los micrófonos, que están abriendo nuevos mundos de posibilidades tanto para jugar en red como en casa.

UN FUTURO PROMETEDOR. Lo mejor es que muchas compañías se están dando cuenta del potencial de jugar hablando y empiezan a desarrollarse juegos que nos ayudarán a sacarle partido a nuestros periféricos. Abajo tienes unos ejemplos que no son más que una pequeña muestra de lo que nos espera.



¡HAZTE CON ELLOS!

→ Divertirse hablando

→ Micrófonos SingStar



- Sony
- 59,99 €

La única manera de conseguir los micrófonos de PS2 hoy por hoy es comprando el primer juego que "da el cante". Hazte con *SingStar* y monta la fiesta.

→ Headset SOCOM



- Sony
- 59,99 €

Puedes conseguir distintos modelos de headset, bien comprándolos junto a un juego, bien por separado. Busca tus opciones.

JUEGOS PARA ASPIRANTES A "TRIUNFITOS"

→ El karaoke en casa

Los juegos de "cante" están siendo la principal aplicación de los micrófonos y además de *SingStar* se preparan otras interesantes propuestas.

YA A LA VENTA



→ SINGSTAR

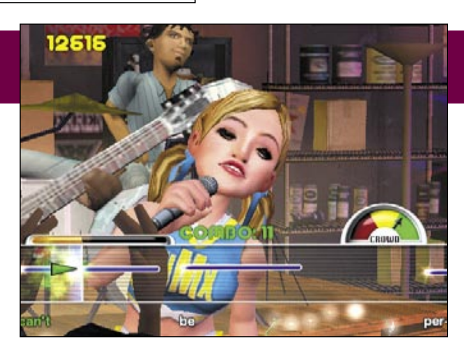
- Sony
- 59,95 €

Esta propuesta de Sony es un paso adelante en la evolución del karaoke. A tu alcance tienes 30 canciones de grupos y solistas como Hombres G y Juanes (y sus respectivos vídeos musicales) y un sistema de juego que mide la "calidad" de las interpretaciones. Muy divertido.

→ KARAOKE REVOLUTION VOL. 2

- Konami
- Salida: Verano 04

Konami también ha probado suerte en el karaoke, consiguiendo muy buenos resultados en USA. Este segundo volumen llegará a Europa y ofrecerá temas reales de grupos, principalmente, americanos... pero sin vídeos reales.





→ GET ON DA MIC

- Eidos
- Salida: noviembre 04

Si lo tuyo es el rap tranquilo, que no todo es pop y rock en los karaokes. Eidos está trabajando en su versión rapera de "Operación Triunfo", donde tendremos que cantar algunos temas de este género musical, y hacerlo bien, para llegar a lo más alto del panorama urbano.

OPCIONES PARA DISFRUTAR DE LA RED

→ Comunicación total

Hoy por hoy los headset tienen dos aplicaciones principales: dar órdenes a los personajes controlador por la consola o hablar con los colegas en la red.

YA A LA VENTA



→ SOCOM II US NAVY SEALS

- Sony
- 79,95 € (con headset)

Sin duda alguna, el mejor juego Online de Sony hasta la fecha. Ofrece apasionantes duelos para 16 jugadores repartidos en dos bandos, terroristas y seals, en diversos modos de juego. Y gracias al headset podemos hablar con otros jugadores para coordinarnos.

→ DESTRUCTION DERBY ARENAS

- Sony
- 59,95 €

Un alocado arcade de velocidad, en el que es tan importante llegar el primero a meta como provocar las colisiones más impresionantes. Aquí el headset sirve para organizar las partidas y caldear el ambiente antes de correr, ya que en carrera no funciona.

YA A LA VENTA



YA A LA VENTA

→ CHAMPIONS OF NORRATH

- UbiSoft
- 59,95 €

Si te gustan los juegos de acción del tipo *Baldur´s Gate Dark Alliance*, te encantará *Champions Of Norrath*. Cuenta con un divertido modo Online para cuatro jugadores y en él puedes utilizar constantemente el headset para organizar las tácticas y repartir los ítems.

¿QUIERES BAILAR, MATAR MOSCAS O ESQUIAR?: PUES HAZLO CON TU IMAGEN EN LA TELE

→ La cámara EyeToy: hagan juego

EyeToy se convirtió el verano pasado en la propuesta más original y sorprendente que habíamos visto en mucho tiempo. Y es que no podéis negarnos que jugar con nuestro cuerpo, viéndonos a nosotros mismos en la tele, resulta de lo más atractivo.

El éxito de EyeToy ha sido abrumador, tanto que incluso sobrepasó las expectativas de Sony y ha convencido al resto de compañías, que empiezan a tener en cuenta a la pequeña cámara en sus juegos. Para que os hagáis una idea, el reciente *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* incluye minijuegos para EyeToy. Además, se están explotando cada vez más ampliamente sus posibilidades y junto a minijuegos de habilidad, como los de *EyeToy Play*, ya se han anunciado juegos deportivos, de baile, de lucha o incluso un chat.

Y ES SÓLO EL PRINCIPIO. Por si fuera poco se empiezan a combinar distintos periféricos, ampliando aún más las posibilidades de diversión: el karaoke *SingStar* incluye opciones EyeToy y podemos vernos en la tele mientras cantamos; *Dance Dance Revolution Extreme,* el juego de baile*,* se puede jugar simultáneamente con alfombrilla y cámara...

La fiebre EyeToy no ha hecho más que empezar y estamos seguros de que unos meses habrá docenas de juegos compatibles en el mercado. De momento, quedaos con éstos...

CUANDO EL RITMO ES LO MÁS IMPORTANTE

→ Con la música a otra parte

Si te gusta la música, el baile y jugar con PS2, ahora puedes disfrutar de todas tus aficiones con el mismo periférico: la cámara de EyeToy.



→ DJ DECKS & FX

■ Sony
■ Salida: septiembre 04

¿Quieres ser uno de los grandes DJ del panorama discotequero? Pues dentro de poco podrás entrenar con esta nueva propuesta. Aquí la cámara servirá cuando mezclemos los discos, ya que captará el movimiento de nuestras manos para soltar, acelerar o frenar el vinilo. Mola.

→ DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME

■ Konami
■ Salida: noviembre 04

¿Cansado de utilizar los pies en el famoso juego de baile de Konami? Pues bien, ha llegado la hora de hacer posturitas y bailes, pero esta vez utilizando las manos y una cámara EyeToy. Vendrá incluido de regalo en el siguiente *Dance Dance.*





YA A LA VENTA

→ EYETOY RITMO LOCO

■ Sony
■ 19,95 €

El segundo juego de Sony para la cámara apuesta por el baile. En él, básicamente debemos mover los brazos a ciertas puntos de la pantalla para seguir la coreografía que nos indica el juego, Muy divertido y, ahora, barato.

INTERNET SIGUE ABRIENDO NUEVAS POSIBILIDADES

→ Hablarás por los codos...

¿Juegas habitualmente Online? ¿Te gustaría ver las caras de tus amigos de la red? ¿Y tienes una cámara EyeToy? Pues estás de enhorabuena, ahora puedes chatear...



→ EYETOY CHAT

■ Sony
■ Salida: agosto 04

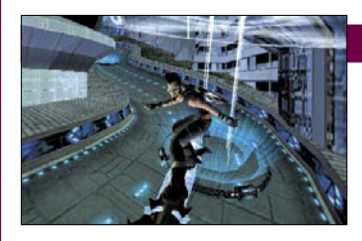
Más que un juego, se trata de una utilidad para realizar videoconferencia y participar en salas de conversaciones (chat en inglés). Tú sólo tendrás que cargar la utilidad, buscar a tus amigos por su nick y peinarte para salir guapo. Además, mientras hablas podrás jugar al ajedrez, a los barquitos ... Nosotros ya lo hemos probado y es total.





¡¡¡MUÉVETE, QUE NO LLEGAS A LA META!!!

→ Velocidad terminal



→ EYETOY ANTIGRAV

■ Sony
■ Salida: otoño 04

Será el primer juego "real" para EyeToy. Básicamente, es un arcade de carreras en el que nuestro movimiento servirá para que el personaje de pantalla se agache, salte, gire acelere, realice piruetas... Parece original.

SALTA, CORRE, PELEA, JUEGA A LOS BOLOS...

Minijuegos para todos

Los Party Games, o juegos de minijuegos son por ahora la verdadera esencia de EyeToy... y una de las formas más divertidas de disfrutar en PS2.



APE ESCAPE EYETOY

■ Sony
■ Salida: sin confirmar

Los "pillastres" monos de Ape Escape, una conocida saga de juegos de plataformas, también tienen su propio juego de EyeToy... aunque por ahora sólo ha sido anunciado en Japón. Estará orientado al deporte, y ofrecerá pruebas como los 100 metros vallas o la halterofilia.

NICKTOONS EYETOY

■ THQ
■ Salida: otoño 04

La factoría Nickleodeon, especializada en series de animación como Jimmy Neutron, está preparando 11 minijuegos para la cámara con sus personajes más conocidos. Habrá de todo: bolos, hockey, aplastar robots con una bola...





EYETOY PLAY

■ Sony
■ 59,95 €

YA A LA VENTA

Es el principal culpable del éxito de EyeToy y, hasta hace bien poco, la única forma de conseguir la cámara (que ya se vende por separado). Está compuesto por más de 10 pruebas, en las que no faltan pruebas de lucha, limpieza de cristales, boxeo, control de balón con la cabeza... Simplemente genial.

SEGA SUPERSTARS

■ Sega
■ Salida: octubre 04

Las más famosas creaciones de Sega, como *Sonic*, *Samba de Amigo* o los zombis de *House Of The Dead*, también van a dar guerra con EyeToy. Serán aproximadamente 15 minijuegos, en los que Sega abarcará casi todos los géneros, como el deportivo (con Sonic haciendo snowboard), musicales, habilidad (coger bananas dentro de una bola) o la lucha.





PARA MOVER EL ESQUELETO, PERDER CALORÍAS Y GANAR UN ORO OLÍMPICO

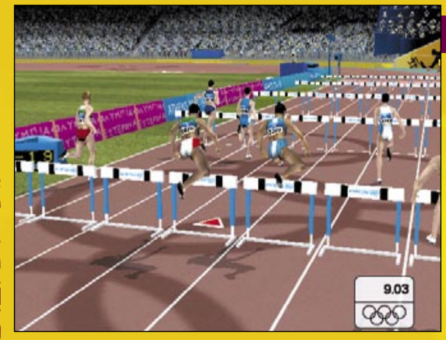
Alfombrillas de baile

Si además de jugar tienes ganas de hacer ejercicio, nada mejor que un juego de baile y una alfombra como ésta. Te ríes y quemas calorías...

Pese a que pegar botes en una alfombrilla resulta divertidísimo, y más en compañía, los juegos de baile nunca han terminado de cuajar. Quizá esta sea la razón por la que este periférico ha estado infrautilizado... al menos hasta ahora. Una vez más, Sony demuestra que tiene vocación de innovar y ha empezado a sacarle partido a las alfombrillas, ¿os imagináis corriendo los 100 m lisos en un juego de Olimpiadas? Deberíais probarlo.



Algunos juegos de baile incluyen alfombrilla, pero la mejor opción es ésta de Logic 3, que p odrás encontrar por 35 euros.



ATHENS 2004

■ Sony
■ Salida: julio 04

El único juego oficial de las olimpiadas reunirá en un mismo DVD más de 30 pruebas distintas, de disciplinas tan dispares como la hípica, la gimnasia o la natación. Algunas de ellas, como las de atletismo, las podremos jugar con las alfombrillas de baile... una idea que nos hará sudar bastante en casa este verano.

DANCING STAGE FEVER

■ Sony
■ 59,95 €

Konami introdujo suculentas novedades en su aclamado juego de baile, como los temas y vídeos reales de grupos como Spice Girls. Nuevos modos de juego para quemar calorías y la compatibilidad con las alfombras garantizan el sudor.



YA A LA VENTA

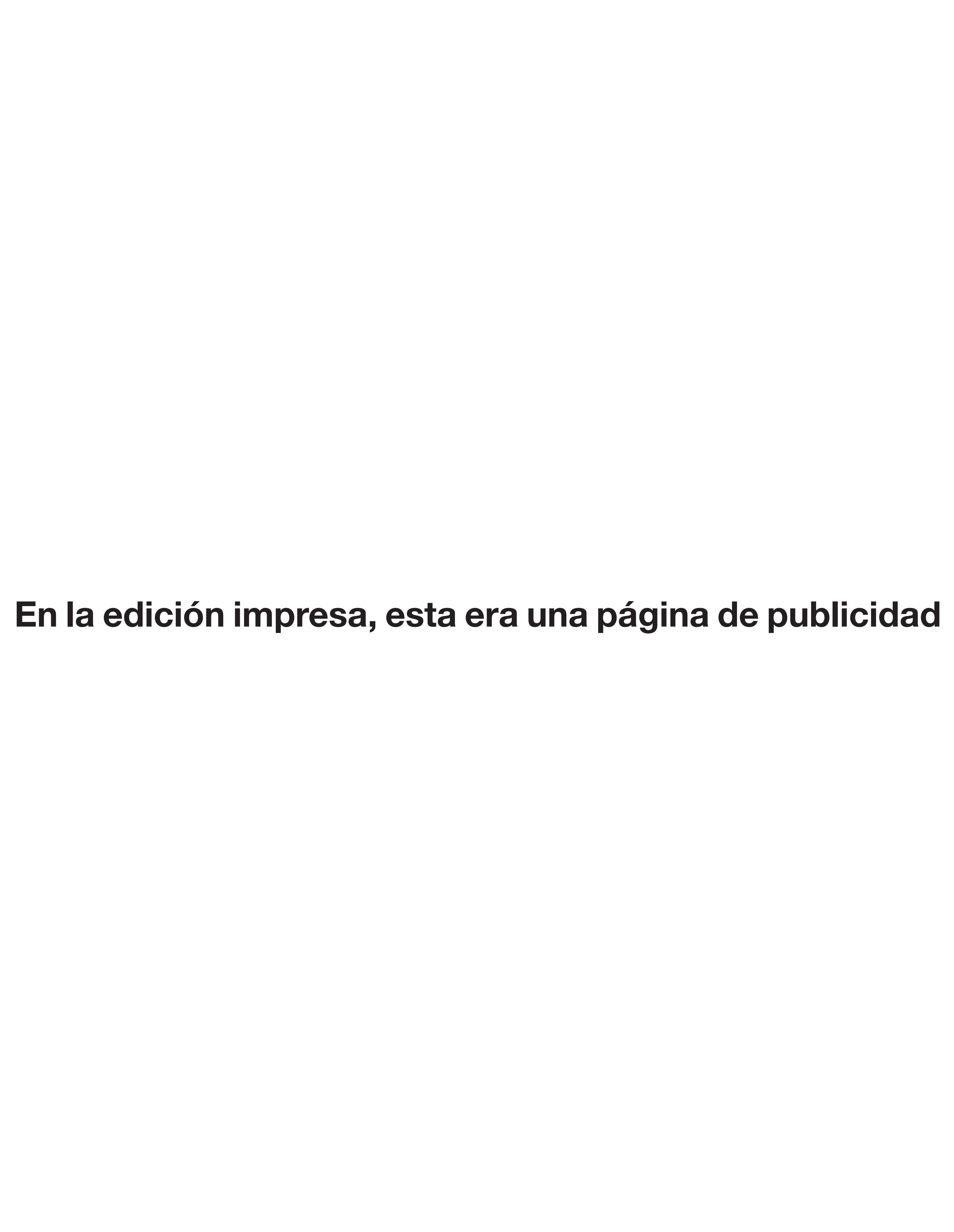


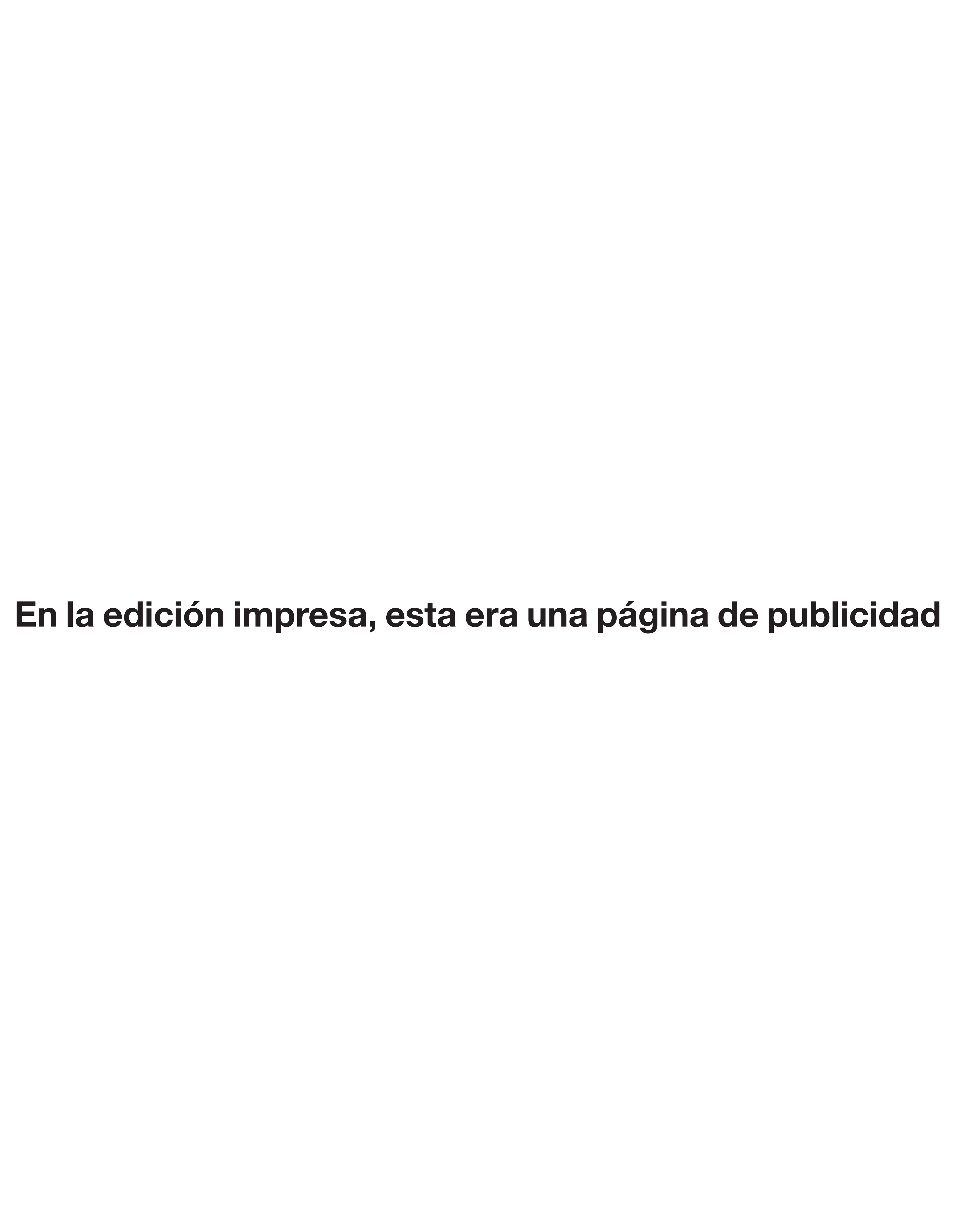
YA A LA VENTA

BRITNEY'S DANCE BEAT

■ Sony
■ 19,95 €

Britney está a punto de comenzar su gira mundial... pero necesita unos buenos bailarines que la enseñen a depurar su técnica. Si crees que estás a la altura, podrás ensayar las canciones más famosas de la cantante y ver sus vídeos en los monitores de la sala de baile. Para fans de Britney.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **Atari** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Driv3r

Se buscan ases del volante para trabajar de incógnito



El juego tiene numerosos detalles de calidad, como los impresionantes reflejos de los coches, el exquisito sistema de control de los vehículos o el fabuloso doblaje al castellano, que bien podría ser el de una película de cine negro.

Sólo los policías más valientes y mejor entrenados se atreven a trabajar de incógnito para resolver sus casos más complejos. Tanner es uno de ellos y te está esperando en su tercera aventura.

La saga *Driver* es, junto con *GTA*, una de las principales referencias que han marcado el camino a seguir en los simuladores de "mafioso". Su principal aportación al género ha sido el espectacular enfoque de la conducción, ya fuera para huir de la policía o llevar a cabo todo tipo de trabajitos poco ortodoxos. No obstante, su debut en PS2 está marcado por una brutal competencia, en la que abundan los títulos brillantes ... pero no nos precipitemos.

***DRIV3R* NOS CUENTA EL TERCER** caso de Tanner, un rudo agente de policía que siempre trabaja de incógnito y que ha protagonizado la saga desde sus comienzos. Esta vez su misión consisten en infiltrarse en una banda de ladrones de coches para descubrir quién es el comprador de un gran "pedido". Como es habitual en la saga, este argumento se desarrolla mediante unas trabajadas escenas de vídeo, que se intercalan entre las 30 misiones o "engarguitos" que componen el juego. En todos estos "trabajos" tenemos que demostrar nuestra pericia al volante de distintos y variopintos vehículos (motos, lanchas...) en las más atractivas situaciones, como conducir con una bomba lapa que explota si bajamos de 50 Km/h. Por si estas "presiones" fueran poco, también tenemos que enfrentarnos a otras bandas a pie, en unos tiroteos en los que contaremos con algunas armas de fuego, como una pistola o un lanzagranadas. Este desarrollo, de



Pon a prueba tu habilidad al volante

Aparte de la aventura, *Driv3r* ofrece unos cuantos minijuegos de pericia al volante. Entre todos ellos destacan las carreras de Checkpoints, los slaloms de conos, las huidas de la policía o el paseo libre por cualquiera de las tres ciudades. Casi todos ellos habían aparecido en anteriores *Driver*, pero siguen resultando igual de divertidos.



Driv3r ofrece 5 tipos minijuegos fuera de la aventura, como "sobrevivir" a los embites de los policías.



También puedes pasar entre medias de 100 parejas de conos antes de que acabe el tiempo.



En *Driv3r* tenemos que superar 30 misiones, en las que se combina la conducción y la acción a pie. No faltan los tiroteos, las persecuciones...



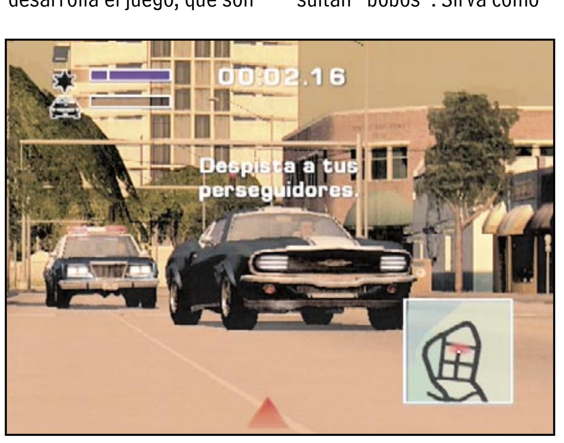
La acción se desarrolla en tres ciudades, como son Miami, Niza y Estambul, que están genialmente recreadas... aunque con un poco de popping.



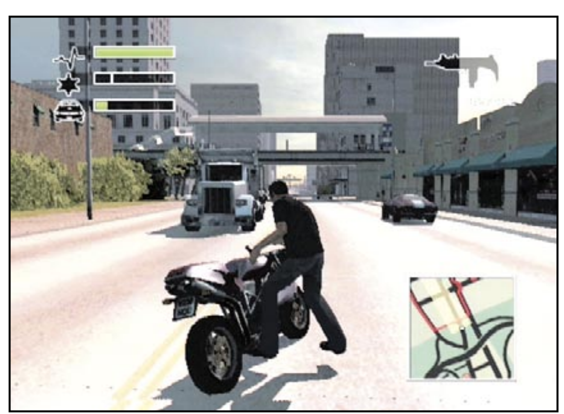
lo más normal en el género, ofrece algunos aspectos que para sí quisieran otros simuladores de "mafioso". Por un lado, la conducción sigue fiel a la marca de la casa y es soberbia, única... genial. De verdad, pilotar sus vehículos perseguido por la policía o acechar a otro vehículo no tiene precio. Ese mismo nivel de calidad alcanza la originalidad de algunas misiones, los reflejos sobre los coches y la recreación de las tres ciudades en las que se desarrolla el juego, que son gigantescas, tienen infinidad de detalles y realmente ayudan a ambientar el juego.

PERO IGUAL QUE DECIMOS LO BUENO, decimos lo malo. Mientras que estamos al volante, *Driv3r* es uno de los mejores juegos del género... pero todo cambia cuando ponemos el pie en la calle. Las animaciones de todos los personajes resultan muy robóticas y forzadas, por no hablar de la I.A. de los enemigos, que resultan "bobos". Sirva como ejemplo su inactividad durante los tiroteos, ya que apenas se mueven para evitar los tiros, ni se reagrupan o retroceden. Además, Tanner puede realizar muy pocas acciones, como saltar, agacharse y nadar, que limitan bastante la acción. Esto sólo se puede explicar de una manera, y es que sus creadores han enfocado el juego sólo a la conducción, y han metido zonas "a pie" casi por obligación. Por último, el popping afea el resultado global, ya que los edificios, y la circulación aparecen de golpe y muy cerca. Pero pese a todos estos aspectos negativos, *Driv3r* engancha y "pica" gracias a su gran control, sus originales misiones y su gran ambientación.

Driv3r destaca en todos los aspectos relacionados con la conducción, que resulta sublime y muy divertida.



Con L1+R1 activamos la "Thrill Cam", un enfoque mucho más espectacular.



Motos, camiones, lanchas... en *Driv3r* pilotarás más de 70 vehículos distintos.

Tenemos un "encarguito"

Uno de los aspectos más agradecidos de *Driv3r* es la originalidad y variedad de sus misiones... sobre todo cuando vamos en un coche. No todas son igual de originales, ni alcanzan la misma genialidad, pero son sin duda alguna uno de los motivos para hacerse con el juego si te va el género. Si aún tienes dudas, ahí van unos ejemplos...



Roba coches y mételos en un camión.



Destroza un local enemigo con tu arsenal.



Protege disparando un furgón en marcha.



Carga un camión y llévatelo "prestado".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (83 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La conducción, el doblaje, las misiones, opciones como el editor de repeticiones...

↓ La acción "a pie" resulta muy, muy floja, junto con las animaciones, el popping...

***Driv3r* es genial simulador de mafioso en todo lo relacionado con la conducción, pero que flaquea, y mucho, cuando bajamos del coche.** **8**

Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Splinter Cell Pandora Tomorrow

El regreso de la infiltración más sofisticada

Sam Fisher, el espía más letal y silencioso (con el permiso de Solid Snake), regresa a PS2 con una aventura en la que de nuevo tenemos que hacer gala de nuestra habilidad en el arte del sigilo.



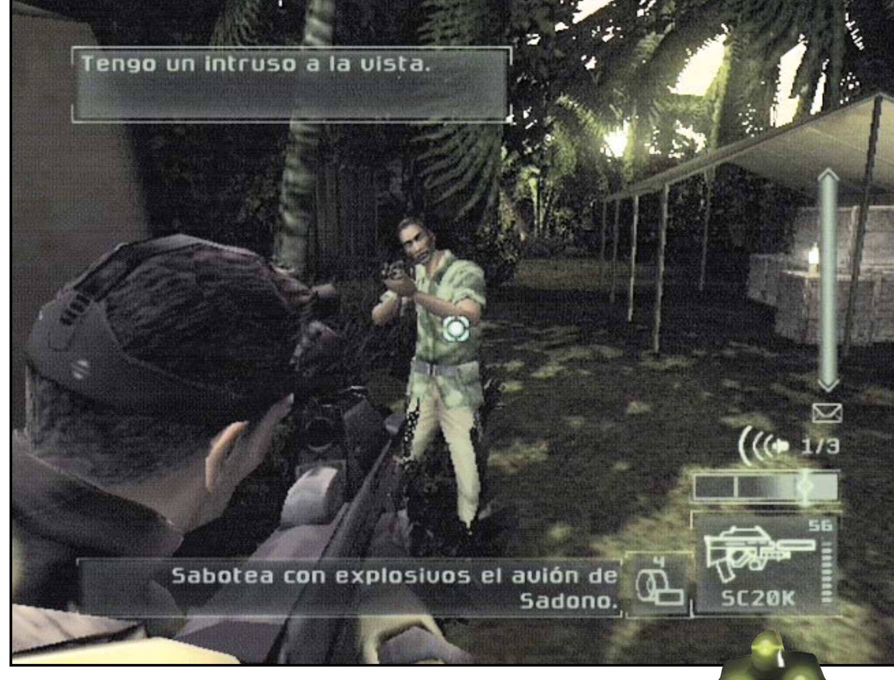
Pandora Tomorrow **introduce nuevos movimientos y habilidades, tales como el giro SWAT o silbar, así como nuevas localizaciones, como la jungla.**



Algunos escenarios cuentan con varias rutas. Por ejemplo, al abordar un tren en marcha podemos elegir entre ir por el exterior o desplazarnos por debajo.



Uno de los aspectos más llamativos del juego es el espectacular apartado gráfico, gracias al cual disfrutamos de magníficos efectos de luz, suaves animaciones...



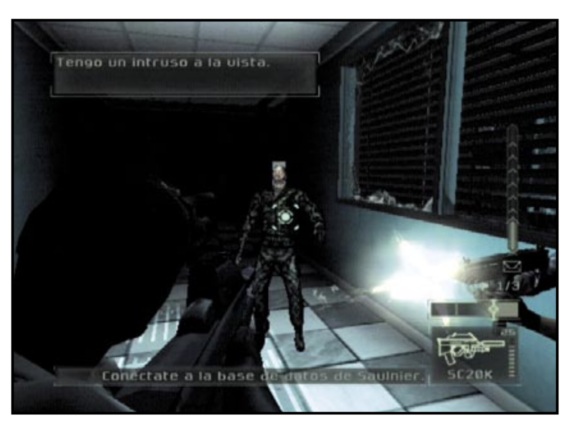
Se dice que *Metal Gear Solid 2* es el juego de infiltración por excelencia, aunque el año pasado asistimos al nacimiento de *Splinter Cell*, su más serio competidor. Ahora nos llega su segunda parte, en la que controlamos de nuevo al espía Sam Fisher, que regresa con un talante mucho más irónico.

NUESTRA MISIÓN EN *PANDORA TOMORROW*

es desbaratar los planes de un grupo terrorista poseedor de un virus mortal, aunque para lograrlo tendremos que cumplir todo tipo de objetivos (recoger información, rescatar rehenes...) en ciudades tan dispares como París o Jerusalén y lugares tan atractivos como un tren en marcha. Todos estos escenarios pueden ser superados usando diferentes rutas y estrategias, pero los inteligentes enemigos que los pueblan se encargarán de complicarnos las cosas con su fino oído y su capacidad para tender emboscadas. Por si fuera poco, también debemos burlar modernos sistemas de seguridad, como sensores de movimiento. Ante tal despliegue de medios, el sigilo es



Sam Fisher, el protagonista de la saga *Splinter Cell*, es un espía muy hábil en el sigilo y tiene habilidades y movimientos que le hacen casi invisible.



En ocasiones no tenemos más remedio que recurrir a al uso de la fuerza bruta, para lo cual contamos con potentes rifles de asalto, granadas...





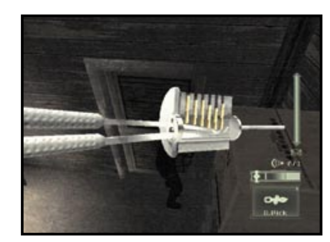
nuestra mejor arma y a tal efecto disponemos de un amplio abanico de habilidades, como colgarnos de las tuberías para no ser vistos o silbar para distraer a los enemigos (una de las novedades de *SCPT*). Además, contamos con la ayuda del último "berrido" tecnológico, como visores de distintos tipos y microcámaras de vigilancia, que convierten a nuestro espía en una máquina perfecta del sigilo. Y si algo falla tranquilos, que siempre podemos "tirar" de pistola, rifle o granadas. De hecho, en esta segunda entrega las exigencias del sigilo se han suavizado para que podamos hacer un mayor uso de las armas.

SU ACABADO GRÁFICO RESULTA IGUAL de soberbio que su desarrollo: entornos "curradísimos", impresionantes efectos de luz y sombra... que logran que el juego sea una auténtica delicia para la vista. Por todo, podemos decir que estamos ante un título sobresaliente, pero que "oculta" un importante defecto: no aporta prácticamente nada nuevo a lo visto en el primer *Splinter Cell* (excepto el modo Online que explicamos en el cuadro inferior). Sus creadores se han limitado a incluir algunos movimientos nuevos, mejorar ciertos aspectos visuales... y poco más. Hasta el sistema de indicadores de visibilidad y los menús de selección de arma con casi idénticos. Aún así, *SCPT* no deja de ser un gran juego. No dudamos ni un segundo que todos aquellos que disfrutaron con la primera aventura de Sam encontrarán un juego cuando menos, igual de divertido. Si te va la infiltración, no lo dudes ni un segundo...

Pandora Tomorrow sigue haciendo hincapié en el sigilo más riguroso, aunque tampoco falta la acción.

Espía como puedas...

Durante toda la aventura tendremos que evitar ser detectados por el enemigo. Para ello, Sam Fisher cuenta con innumerables gadgets y habilidades, que sin duda le ayudarán a superar todo tipo de situaciones.



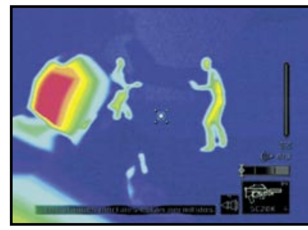
Las ganzúas son vitales para abrir puertas y son como un minijuego de habilidad.



Si queremos ocultarnos en las sombras, podemos destruir algunos focos de luz.



Antes de abrir una puerta es mejor usar el visor óptico para evitar sorpresas.



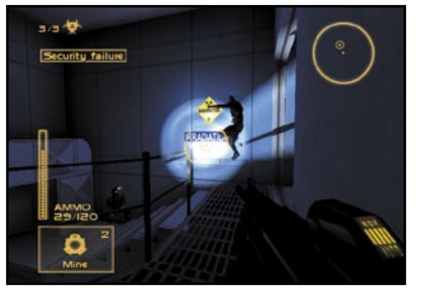
Si el entorno o la oscuridad nos impide ver, podemos usar distintos visores.

Espías y mercenarios se enfrentan en la Red

El modo Online es, sin duda, la gran novedad de *SCPT*. En él pueden participar 4 jugadores repartidos en dos bandos, mercenarios y espías, de dos jugadores cada uno. Así, los espías deben cumplir ciertos objetivos utilizando el sigilo (como piratear modems), mientras que los mercenarios, armados hasta los dientes, deben evitar que lo consigan. Es, sin duda, muy divertido.



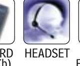
Los espías tienen en el sigilo su principal arma.



La vista subjetiva es exclusiva de los mercenarios.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**



DUAL SHOCK 2 · M.CARD (90 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

Su enorme jugabilidad, su elevada calidad técnica y el divertido y original modo Online.

No aporta ninguna novedad jugable relevante en comparación con el primer *Splinter Cell*.

Aún sin aportar novedades destacables, *SCPT* es por méritos propios uno de los mejores y más divertidos juegos de infiltración.



16+ Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

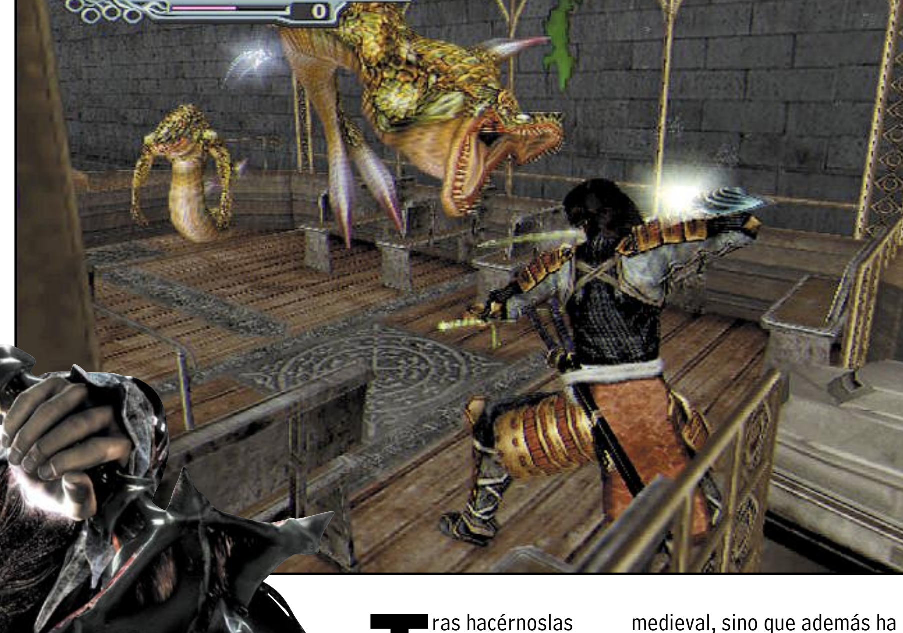
Onimusha 3

Batallas demoníacas a través del tiempo

Los demonios de Nobunaga no sólo aterrorizan el Japón medieval, sino que además han viajado hasta el París de 2004. Nuestra misión es derrotarlos en esta bestial aventura de acción.



Los puzzles suelen ser sencillos. Para resolver la mayoría de ellos basta con encontrar un objeto determinado y colocarlo en el lugar adecuado.





El apartado gráfico es sensacional. Además de los escenarios en 3D, el conocido actor Jean Reno ha prestado su imagen para Jacques, uno de los protagonistas.



Según el momento del juego manejamos a uno de los tres héroes. Eso sí, entre los extras ocultos hay minijuegos protagonizados por otros personajes secundarios.

Tras hacérnoslas pasar "canutas" con sus ejércitos de demonios en los dos anteriores *Onimusha*, el malvado Nobunaga, vuelve a la carga con energías renovadas. Ya no se conforma con aterrorizar el Japón medieval, sino que además ha logrado trasladar en el tiempo a su horda de demonios, concretamente hasta el París de nuestros días...

Así arranca *Onimusha 3*, una espectacular aventura de acción con un desarrollo parecido a los anteriores (muchos combates y algunos puzzles), aunque guarda también unas cuantas sorpresas.

PARA EMPEZAR, HAY 3 PERSONAJES controlables a lo largo de la aventura. Por un lado está Samanosuke, el samurái protagonista del primer *Onimusha*. El otro héroe es Jacques Blanc, un soldado del ejército francés; y para terminar, poniendo la nota femenina está Michelle, la novia de Jacques. En función del momento del juego con-



En *Onimusha 3* nos espera una aventura plagada de combates y puzzles. En ella tendremos que vencer a un ejército de demonios que están aterrorizando tanto el Japón feudal como el París de la actualidad.



Para derrotar a los demonios, los tres personajes controlables tienen diversas armas. Además, si absorbemos las almas de los monstruos caídos podremos realizar devastadoras magias como ésta.





trolamos a uno u otro y lo mejor es que cada uno tiene armas exclusivas, lo que hace que los abundantes combates sean muy variados.

Además de las constantes peleas, en la aventura vamos a tener que resolver una serie de puzzles. Dichos enigmas suponen un merecido "descanso" entre tanta acción, aunque suelen ser bastante sencillos de resolver. Como veis, el desarrollo es 100% *Onimusha*, aunque con sorpresas, como la necesidad de viajar en el tiempo para resolver ciertos puzzles.

PERO ADEMÁS DE FRENÉTICO y variado, *Onimusha 3* resulta espectacular. Por primera vez en la saga los escenarios son en 3D, a lo que hay que sumar el brillante diseño de enemigos y personajes. Además incluye el necesario selector de 50/60 hertzios, con el que disfrutaremos de unos combates aún más rápidos.

Una gran duración (unas 12 horas) y no pocos extras al terminarlo (como minijuegos o nuevos trajes) son otras de las bazas de una aventura de acción que no te puedes perder si te gusta el género.

Por su vibrante ritmo de juego y sus espectaculares gráficos, estamos ante la mejor entrega de Onimusha.

Mejora todo tu arsenal

Para sobrevivir ante las hordas demoníacas, tenemos que mejorar nuestras armas y protecciones. La manera de lograrlo es absorber las almas de los enemigos caídos, que nos darán además poderes extra.



Si acumulamos las almas suficientes, podremos mejorar nuestro arsenal.



Con 5 almas moradas nuestro héroe será temporalmente mucho más poderoso.

Tres protagonistas, tres estilos de combate

A pesar de los abundantes combates, no nos cansamos de pelear gracias a las variadas armas de los personajes. Michelle usa varios fusiles, mientras que Jacques porta armas tipo "látigo", con las que puede balancearse y saltar más lejos. Y el samurái Samanosuke, de sobra conocido por todos, ataca con armas blancas "típicas" de su Japón natal y con un arco.



Una de las armas de Jacques es una "espada-látigo".



Michelle, por su parte, prefiere las armas de fuego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (378 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su frenético ritmo de juego y la variedad y espectacularidad de los combates.

↓ Las cámaras prefijadas no siempre ofrecen el mejor ángulo, pero no es nada grave.

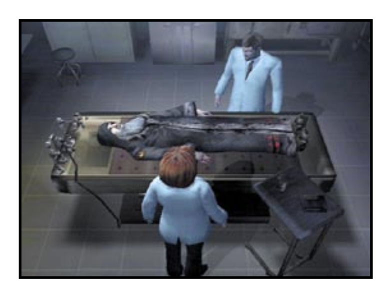
Una aventura de acción larga, variada y espectacular, que logra superar incluso a los anteriores *Onimusha*. Si te gusta esta saga, ni te lo pienses. **9**

16 | Compañía **Vivendi** | Género **Survival Horror** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

X-Files Resist or Serve

Mulder y Scully siguen buscando la verdad

Después de más de dos años de ausencia en televisión, Vivendi nos devuelve toda la intriga y el misterio de "Expediente X" en este capítulo "perdido" de la serie.





La historia, escrita por un guionista de la serie, retoma algunas de las incógnitas de ésta. Así, empezamos viajando a un pequeño pueblo en el que están teniendo lugar extrañas desapariciones y terminaremos en Tunguska, Rusia, investigando invasiones alienígenas, conspiraciones...

EL JUEGO TOMA FORMA de un Survival Horror en toda regla, donde la acción y los puzzles se dan la mano. La trama está dividida en tres "episodios" que nos llevarán a visitar lugares como el pueblo en el que comenzamos, las oficinas del F.B.I. e incluso el interior de una nave alienígena. Por supuesto, no faltarán personajes conocidos de la serie, como los Tiradores Solitarios, el Fumador o Skinner. Además, podemos elegir a Mulder o a Scully para avanzar en la historia, aunque si jugamos con ambos los mismos capítulos visitaremos localizaciones nuevas.

Lamentablemente, *Resist or Serve* no está a la altura de otros juegos del género. Los gráficos son bastante flojos, las cámaras te dejan vendido y las escenas son demasiado oscuras, aun con la ayuda de la linterna. Pero lo peor es que el juego está en un perfecto inglés y no hay subtítulos. Vamos, que si no dominas la lengua de Shakespeare...

En fin, un juego que gustará a los muy fans "Expediente X" que seguro perdonarán sus fallos por poder meterse en la piel de Mulder o Scully.



Lo mejor del juego es su ambientación. Los modelos, los lugares que visitamos, los personajes secundarios... todo está al servicio de hacer que el jugador crea estar "viviendo" un capítulo de la serie.



Ambos personajes tendrán que infiltrarse en lugares secretos y hacer frente a un montón de peligros para poner al descubierto una intriga de conspiraciones referente a una invasión alienígena.

¿Puzzles o acción?

La elección del personaje que controlemos influye en el desarrollo de la historia. Con Mulder predomina la acción, mientras que con Scully de vez en cuando hay que resolver sencillos puzzles para avanzar. Cuando ambos coinciden, hay que colaborar con el otro para sobrevivir, lo que le da al juego un grado adicional de emoción.



Con Scully, doctora en medicina forense, tendremos que resolver pequeños puzzles, como esta autopsia.



Mulder, en cambio, no dudará en liarse a tiros con todos los fenómenos extraños que se crucen con él.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 | M. CARD (164 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

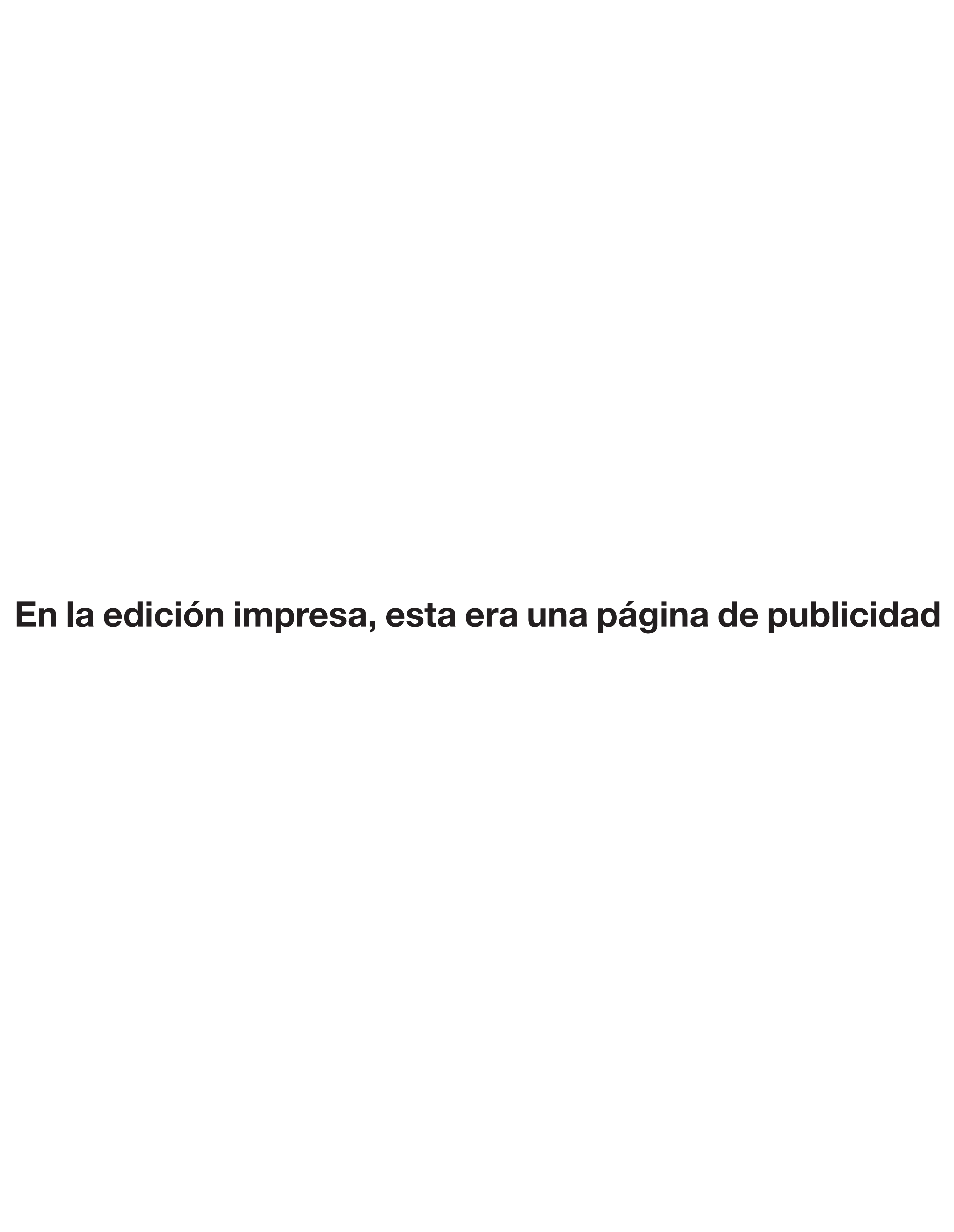
Gráficos 6 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su precio y revivir la emoción y las intrigas de la serie, esta vez jugando con Mulder y Scully.

↓ Que sea un "clon" flojillo de *Resident Evil* y que esté en inglés sin subtítulos de ningún tipo.

Sus 20 horas de juego sumergidos en el universo de Expediente X pueden ser reclamo suficiente para los fans, pero para el resto...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

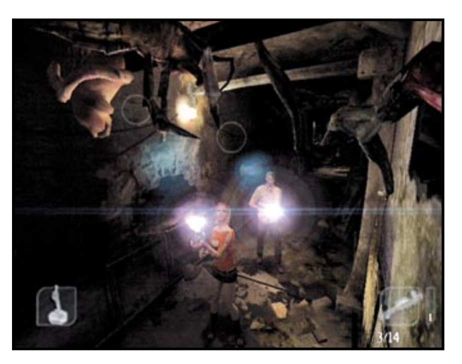
Compañía **Virgin Play** | Género **Survival Horror** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

Obscure

En este instituto nadie puede oír tus gritos



La aventura se desarrolla de noche en un instituto lleno de extraños monstruos rodeados de un halo de oscuridad. El uso de las luces y las sombras es el punto fuerte del apartado gráfico y los personajes y escenarios también son de calidad.





Si encierras a cinco estudiantes en un instituto lleno de monstruos, ¿qué tienes? ¿Una película de terror adolescente? Pues no, un Survival Horror para uno o dos jugadores.

Seguro que lo habéis visto en el cine: un grupo de adolescentes atrapados en un tenebroso escenario luchan contra una terrorífica amenaza para sobrevivir… Pues bien, este argumento tan propio de las películas de terror adolescente americanas da vida a un nuevo Survival Horror de PS2, que quiere hacernos pasar miedo con la clásica mezcla de exploración, disparos y puzzles, pero que también innova al ser el primero de su género que permite jugar a dobles.

TODO SE DESARROLLA EN UN INSTITUTO, donde cinco estudiantes van vivir una pesadilla inolvidable. Los adolescentes se colarán en sus instalaciones después de las clases, para comprobar que de noche está infestado de criaturas mutantes que sólo son vulnerables cuando reciben luz. Para revelar la trama tras estas horribles mutaciones, elegimos a dos de los estudiantes mientras el resto nos espera en un punto concreto de la escuela. Si jugamos en solitario, nosotros controlamos a uno de los chicos y damos sencillas órdenes a nuestro acompañante (dirigido por la CPU): que espere en un punto determinado, que nos ayude a luchar contra los monstruos… Es más, incluso podemos intercambiar el control entre uno u otro. Y si disponemos de otro pad un segundo jugador puede controlar al acompañante. Así, vivimos junto a un amigo la

Contra los monstruos... hágase la luz

Las horribles criaturas que pueblan el instituto se protegen de nuestros ataques con un aura de oscuridad. Mientras la luz del sol entre por las ventanas, podemos usarla para destruirlas. Pero al poco de comenzar la aventura se hace de noche y sólo contamos con nuestras linternas para desvanecer el aura y eliminar a los monstruos a golpes o a tiros.



Las criaturas de *Obscure* con alérgicas a la luz. No dudes en romper las ventanas para que entre el Sol.



Nuestras linternas rasgan la oscuridad y hacen vulnerables a los monstruos.

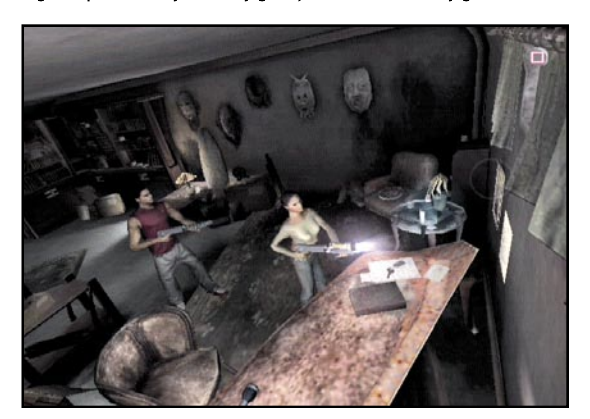


Los cinco adolescentes protagonistas tienen que explorar, resolver puzzles y plantar cara a los monstruos usando todo tipo de armas blancas y de fuego.



Avanzamos con dos personajes. Al primero lo controlamos nosotros y al segundo puede manejarlo otro jugador, o bien la consola si jugamos solos.





experiencia de explorar los escenarios, resolver puzzles (muy sencillos y casi siempre relacionados con el uso de objetos), y acabar con los monstruos usando armas blancas y de fuego (dosificando la escasa munición).

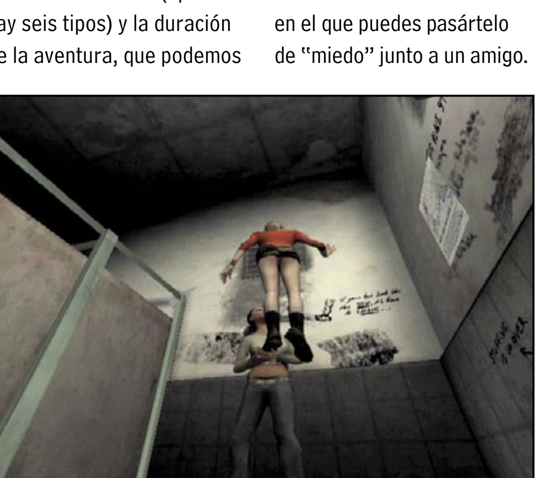
Este desarrollo tan clásico acaba enganchando si jugamos solos, pero con otro jugador resulta aún más divertido. Y viene acompañado por una ambientación notable: la acción se sigue a través de cámaras fijas con ángulos muy cinematográficos, y los escenarios van desde el mismo instituto a los típicos túneles subterráneos y oscuros laboratorios.

ESTOS SINIESTROS LUGARES, así como los personajes y las criaturas, están notablemente realizados... pero no llegan a asombrar. Lo mejor, sin duda alguna, son los efectos de luz y sombra que provocan las luces de las linternas y la oscuridad que desprenden las criaturas (y que impregna los escenarios con siniestras texturas que les dan un horrible aspecto). Todos estos detalles dan como resultado un título que, aunque no asusta como *Silent Hill 3*, sí garantiza la tensión e incluso algún que otro susto. Lo único realmente criticable de *Obscure* es la escasa variedad de criaturas (apenas hay seis tipos) y la duración de la aventura, que podemos acabar en un par de días. Eso sí, después quedan algunos secretos por descubrir. Pero, a pesar de esta corta duración, *Obscure* es un título de calidad que convence por su ambientación, su capacidad para engancharnos... y además su precio. Y encima es el único Survival Horror en el que puedes pasártelo de "miedo" junto a un amigo.

Obscure es un Survival Horror de desarrollo muy clásico, pero con la novedad de poder jugarse a dobles.



Los puzzles casi siempre consisten en usar los objetos en el lugar adecuado...



...y en contadas ocasiones dos personajes deben colaborar para resolverlos.

Cinco contra la oscuridad

Los "protas" del juego son los típicos personajes de "peli" de terror adolescente: la jefa de animadoras, el gracioso del grupo, la empollona, el deportista y el "conflictivo". Cada uno tiene una habilidad propia. Si muere alguno, podemos seguir jugando con los demás. Sólo cuando todos hayan caído acabará la aventura.



Kenny, el deportista, es el que más corre.



El gracioso de Josh "detecta" objetos.



Shannon, la más inteligente, da pistas.



Stan es un manitas abriendo cerraduras.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (280 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 9

↑ Gráficos, desarrollo, historia... todo alcanza un buen nivel. Y se puede jugar a dobles.

↓ La aventura se hace corta y se echan de menos más tipos de monstruos.

Obscure **es un Survival Horror muy bien realizado, capaz de atraparnos y asustarnos, y encima es el único que puede jugarse a dobles.** **9**

3 Compañía **EA Games** | Género **Aventura de acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Tres jóvenes magos son mejor que uno

Un misterioso mago amenaza a Harry Potter y ni siquiera los muros de la escuela de magia Hogwarts pueden detenerle. Harry va a necesitar a sus amigos para superar su reto más difícil...



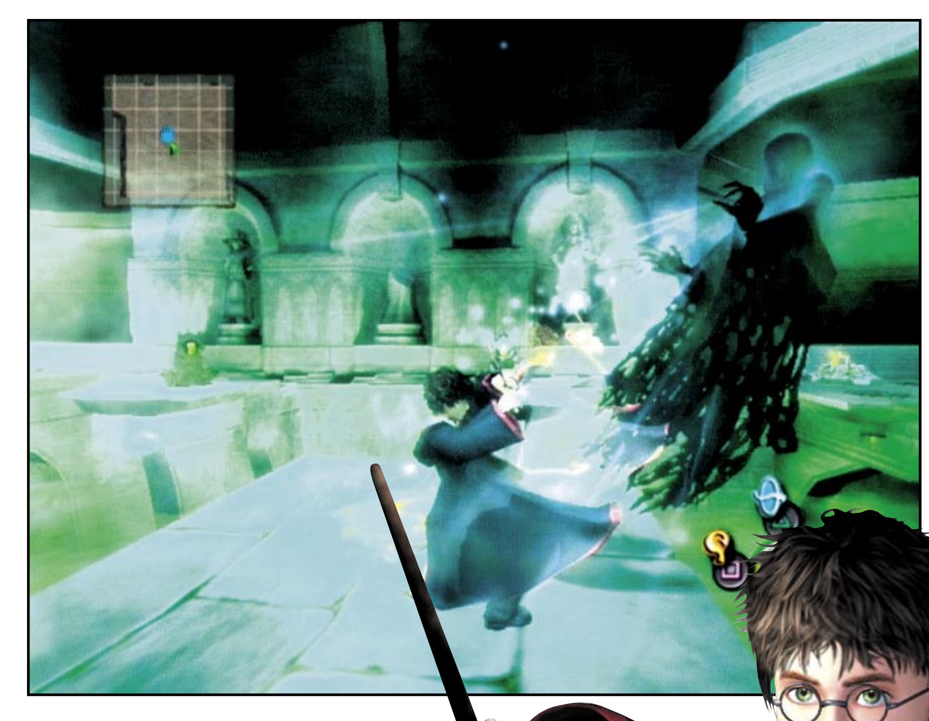
Los gráficos del juego recrean a la perfección tanto el castillo de Hogwarts como a los personajes protagonistas, ya más creciditos que en anteriores aventuras.



Algunos minijuegos dan variedad a la acción. Destacan los espectaculares vuelos a lomos de un Hipogrifo, personaje que tiene su importancia en la historia...



A pesar de que la aventura es corta y más bien fácil, en Hogwarts se esconden muchas zonas secretas con cromos de brujas y magos que nos costará encontrar.



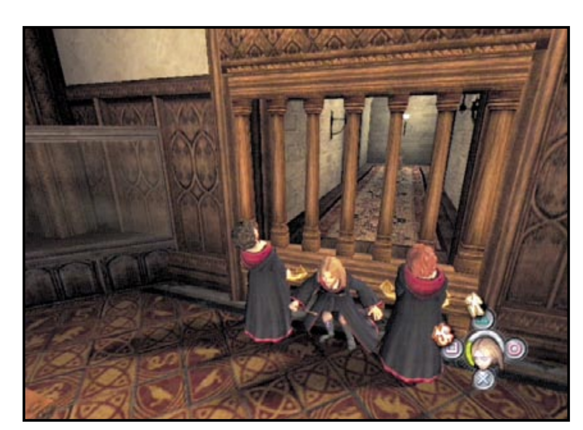
Cualquiera que haya disfrutado de sus libros o películas sabe que Harry Potter cuenta siempre con la ayuda de la brillante Hermione y el simpático Ron, sus inseparables compañeros en la escuela de magia Hogwarts. Pues bien, en el tercer juego del joven mago (basado en la película que ahora mismo arrasa en los cines), por fin manejamos a los tres jóvenes y su colaboración será fundamental para sobrevivir en esta apasionante aventura.

Con el comienzo de un nuevo curso, Harry se ve amenazado por un misterioso mago llamado Sirius Black. Nuestra misión es descubrir los planes del siniestro Black resolviendo puzzles, derrotando enemigos con los hechizos que lanza nuestra varita mágica y explorando el castillo de Hogwarts y sus alrededores.

LA GRAN NOVEDAD ES QUE EN TODO momento, podemos alternar el control de los tres magos y aprovechar sus habilidades: Harry salta y trepa, Ron descubre pasadizos secretos y Hermione puede meterse por estrechas aberturas. Además, cada uno tiene hechizos propios, muy útiles para, por ejemplo, activar ciertos mecanismos o abrir pasadizos secretos.



Harry Potter y el prisionero de Azkaban **es una aventura en toda regla, con puzzles, exploración, combates y hasta algunos momentos de sigilo...**



En todo momento podemos alternar el control de Harry, Hermione y Ron, para usar sus habilidades o que colaboren en la resolución de los puzzles.





Por último, en combate la consola se encarga de manejar, de forma muy inteligente, a los dos personajes "no activos", un detalle que da gran vistosidad al juego.

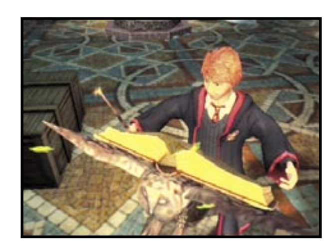
Este entretenidísimo desarrollo, en el que se fusionan perfectamente exploración, combates y puzzles, resulta aún más variado gracias a minijuegos como los duelos de magos o los desafíos a lomos de un Hipogrifo (una criatura voladora mezcla de águila y caballo). La única pega es que la aventura es corta y sencilla, aunque descubrir sus abundantes secretos prolonga la diversión.

Y SI EL DESARROLLO HA CAPTADO toda la emoción de las aventuras de Harry Potter, los gráficos recrean a la perfección su universo: los escenarios de Hogwarts son más detallados que nunca y los modelos de los personajes son clavados a los protagonistas del film. Sólo desentonan los enemigos, de diseño simple y poco impresionantes a excepción de algún enemigo final. Y el sonido merece mención aparte, no sólo por el genial uso de la banda sonora de la película, sino por el magnífico doblaje al castellano (aunque no se han utilizado las voces de la peli). Esta excelente ambientación redondea una gran aventura, en la que exploramos, luchamos e investigamos igual que Harry, Hermione y Ron lo hacen en sus libros y películas. Y es que, aunque es una pena que sea corto, el juego capta a la perfección el "encanto" que todos asociamos con Harry Potter.

Puzzles, acción y exploración se mezclan en la mejor aventura de Harry y sus amigos hasta la fecha

La magia es algo personal

Además de los hechizos comunes (como el poderoso Flipendo, que nos permite golpear a los enemigos), los tres protagonistas tienen hechizos propios que van aprendiendo en libros mágicos ocultos en Hogwarts.



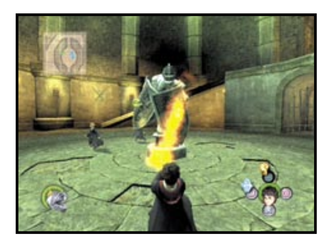
Uno de nuestros objetivos principales es encontrar los libros de los hechizos.



Hermione invoca un viento helado capaz de apagar el fuego y congelar el agua.



Ron proyecta una luz que paraliza a algunos enemigos y activa mecanismos.



Con este hechizo Harry se cuelga de ganchos o desarma a algunos malos.

Una sorpresa: ¡minijuegos para EyeToy!

Harry Potter y el prisionero de Azkaban incluye seis minijuegos para la cámara EyeToy, completamente independientes de la aventura principal. Golpear gnomos, aplastar ranas de chocolate o hacer parejas con los naipes de magos y brujas famosos son algunas de las divertidas tareas que vamos a realizar hasta cuatro jugadores por turnos. Eso sí, el EyeToy se vende aparte...



Todos los juegos retan nuestra habilidad y reflejos.



Hasta sabremos a que casa de Hogwarts pertenecemos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 | M.CARD (63 Kb) | EYETOY | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 Sonido 9 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio 7

↑ Poder alternar el control de Harry, Hermione y Ron, y que cada uno tenga sus poderes.

↓ Es más bien corto y los jugadores más hábiles van a acabárselo en un "pis-pas".

Una recreación genial de las aventuras de Harry Potter, con tres personajes para controlar y un desarrollo variado y muy divertido. **8**

16+ Compañía **Vivendi Universal** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Van Helsing

A la caza de los monstruos más clásicos del cine



Van Helsing cuenta con un tremendo arsenal en el que tienen cabida cuchillas, pistolas, metralletas, etc. Y no sólo eso, porque además todas estas armas pueden mejorar su potencia gracias a la utilización de energía mágica.



"Van Helsing" ha arrasado en taquilla y quiere repetir éxito en PS2. Si sueñas con dar caza a Frankenstein, Drácula y otras míticas criaturas no lo dudes: éste es el juego que esperabas.

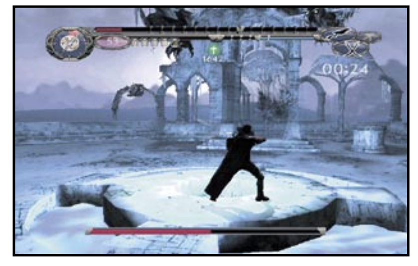
Entre los últimos bombazos cinematográficos brilla con luz propia "Van Helsing", un filme que mezcla acción y aventura con la aparición estelar de seres míticos en el cine de terror, como licántropos o vampiros. Esta atractiva propuesta es también la base de su adaptación a videojuego, que en más de una ocasión "recuerda" a *Devil May Cry...* salvando las distancias.

Al igual que sucede en la película, el protagonista es Van Helsing y nuestro objetivo, acabar con el malvado Drácula y sus acólitos. Para ello nos aguardan intensos combates contra cientos de enemigos en lugares tan pintorescos como un viejo molino abandonado o el mismísimo castillo de Frankenstein.

ESTOS TÉTRICOS ESCENARIOS sirven de hogar a bestias aladas, fantasmas, esqueletos vivientes y un sinfín de bichos más, cada uno con sus propios patrones de ataque y defensa. Para vencerlos tendremos que descubrir qué arma les causa más daño y qué estrate-

¿Preparado para aceptar el desafío?

A lo largo del juego encontraremos diferentes lugares que nos dan acceso a una dimensión paralela, en la que están disponibles diferentes desafíos que requieren de toda nuestra habilidad para ser superados. Si salimos victoriosos, obtendremos nuevas habilidades o algunos trucos con los que cambiar ciertos detalles gráficos del juego.

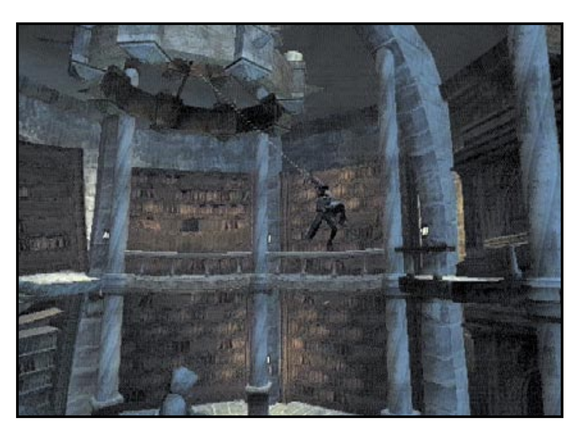


Eliminar un número de objetos o evitar ataques enemigos son algunos de los retos que nos esperan.



Si logramos superar alguno de estos desafíos, podemos cambiar a los personajes de tamaño, color, etc.

Como en la película, tenemos que hacer frente, mediante armas blancas o a disparo limpio, a cientos de enemigos en esta divertida aventura de acción.



Pero no todo es abatir monstruos, porque el juego tiene algunas zonas de saltos y algún que otro puzzle, que hacen más ameno el desarrollo.





gia de combate nos conviene más en cada caso. Por fortuna contamos con un amplio arsenal para hacer frente a estos seres: pistolas, escopetas y otras armas de fuego para ataques a larga distancia; y espadas y cuchillas para el combate cuerpo a cuerpo. Sobra decir que todas estas armas tienen movimientos especiales y magias, de gran utilidad en situaciones comprometidas.

Aunque ha quedado claro que Van Helsing es un hombre de acción, tampoco faltan algunos puzzles y sencillas zonas de saltos, consiguiendo de esta forma un desarrollo variado y entretenido, que además viene respaldado por una magnífica ambientación.

ESTA FABULOSA AMBIENTACIÓN descansa sobre un una épica banda sonora y un apartado técnico que, si bien podía estar un poco mejor, pone en pantalla unos trabajados escenarios y personajes bien modelados, que ayudan a sumergirnos de lleno en su trama. Tan sólo hay que lamentar que el juego se haga muy, muy corto (puede acabarse con facilidad en 6 ó 7 horas) y que en muchas ocasiones las cámaras de juego adopten ángulos molestos o se sitúen demasiado lejos de la acción, lo que hace perder espectacularidad a los combates, que por otro lado son realmente intensos y entretenidos. Así que ya sabes: si te gustó la película y quieres protagonizar sus mejores escenas de acción, o si lo tuyo son las aventuras con mucha acción y toques de plataformas y puzzles, *Van Helsing* colmará tus expectativas, ya que ofrece grandes momentos de diversión... mientras dura.

Van Helsing ofrece espectaculares luchas y tiroteos, combinados con algunas dosis de puzzles y saltos.



El argumento del juego sigue, en líneas generales, el guión de la película.



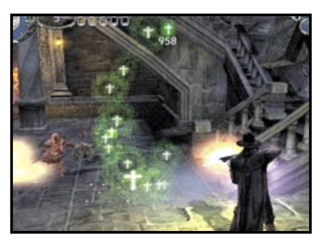
Gráficamente *Van Helsing* ofrece algunos escenarios muy espectaculares.

¡Dispara, que viene el Coco!

Los enemigos que nos esperan en los escenarios de *Van Helsing*, aparte de numerosos, son muy variados: vampiros, arpías, golems... Casi todos sueltan almas al ser derrotados y con ellas podemos mejorar nuestro armamento. Además, hay jefes finales mucho más duros de roer, que nos obligarán a descubrir su punto débil.



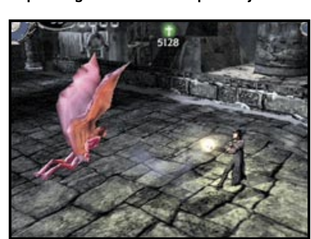
Cada criatura es débil a un tipo de ataque.



Eliminando monstruos obtenemos almas...



...que luego cambiaremos por mejoras.



Los enemigos finales son espectaculares.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (157 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ La enorme variedad de enemigos, así como la mezcla de acción, plataformas y puzzles.

↓ La escasa duración del juego y la mala gestión del sistema de cámaras.

El espíritu aventurero de la "peli" reflejado en un juego que, aunque corto, ofrece mucha acción combinada con puzzles y saltos. **8**

12+ Compañía **Bandai** | Género **Juego del rol de acción** | Precio **49.95 € (8.310 ptas.)**

.Hack//Mutation

Segunda entrega de la epopeya del "rol virtual"

Un par de meses después de *.Hack//Infection*, llega la segunda entrega de este juego de rol dividido en cuatro partes, a la que acompañada un nuevo DVD de anime.





En *.Hack//Infection*, el joven Kite se conectaba al juego virtual de ambientación medieval llamado "The World" para investigar porqué su amigo Orca quedó en coma mientras jugaba. *Mutation* retoma la trama donde se quedó y repite el esquema de su antecesor. Así, el DVD de anime nos muestra las investigaciones de Kite en el mundo "real", mientras que el juego desarrolla las peripecias de Kite en "The World". La aventura se centra en la exploración de mazmorras plagadas de enemigos con los que luchamos en tiempo real (aunque pausamos la acción para usar objetos y utilizar técnicas especiales), acompañados de dos aliados controlados por la CPU, a los que damos un amplísimo abanico de órdenes.

AUNQUE EL SISTEMA DE COMBATE ES BUENO, todo se reduce a pelear y pelear, parando sólo para mejorar a nuestros personajes con nuevo equipo y armas. Sólo hay una tarea secundaria bastante anodina, la cría de unos animales llamados "gruntis" con los que luego podemos disputar carreras. Y a este desarrollo repetitivo hay que añadir unos gráficos "flojetes", en los que sólo destaca el molón diseño de los personajes. Por tanto, el principal atractivo del juego vuelven a ser su historia y su estética manga. Y serán los aficionados al anime los que más se divertirán con él, y hasta esperarán con ganas la tercera entrega, que llegará en unos meses.



Hack.//Mutation **vuelve a estar protagonizado por Kite, el joven que se introduce en un juego virtual en el que están ocurriendo extraños fenómenos. Su estética manga y su argumento son muy atractivos.**



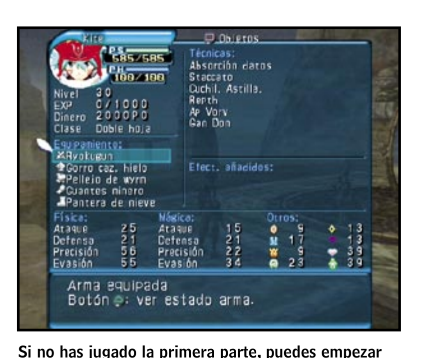
Los combates en tiempo real son los protagonistas del desarrollo. En ellos llegamos a contar con la ayuda de dos aliados, a los que podemos dar órdenes para que ataquen, se defiendan, usen magias...

Viejos conocidos

Infection y *Mutation* son en realidad partes de un mismo juego y podemos "importar" los personajes del primero salvados en la tarjeta de memoria para jugar a esta nueva entrega, con sus niveles de poder y equipo. También podemos empezar con los héroes ya mejorados si no hemos jugado a la primera parte de la historia.



Aunque veremos a bastantes personajes nuevos, conocidos como BlackRose seguirán a nuestro lado.



Si no has jugado la primera parte, puedes empezar con los personajes ya bastante evolucionados.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (705 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

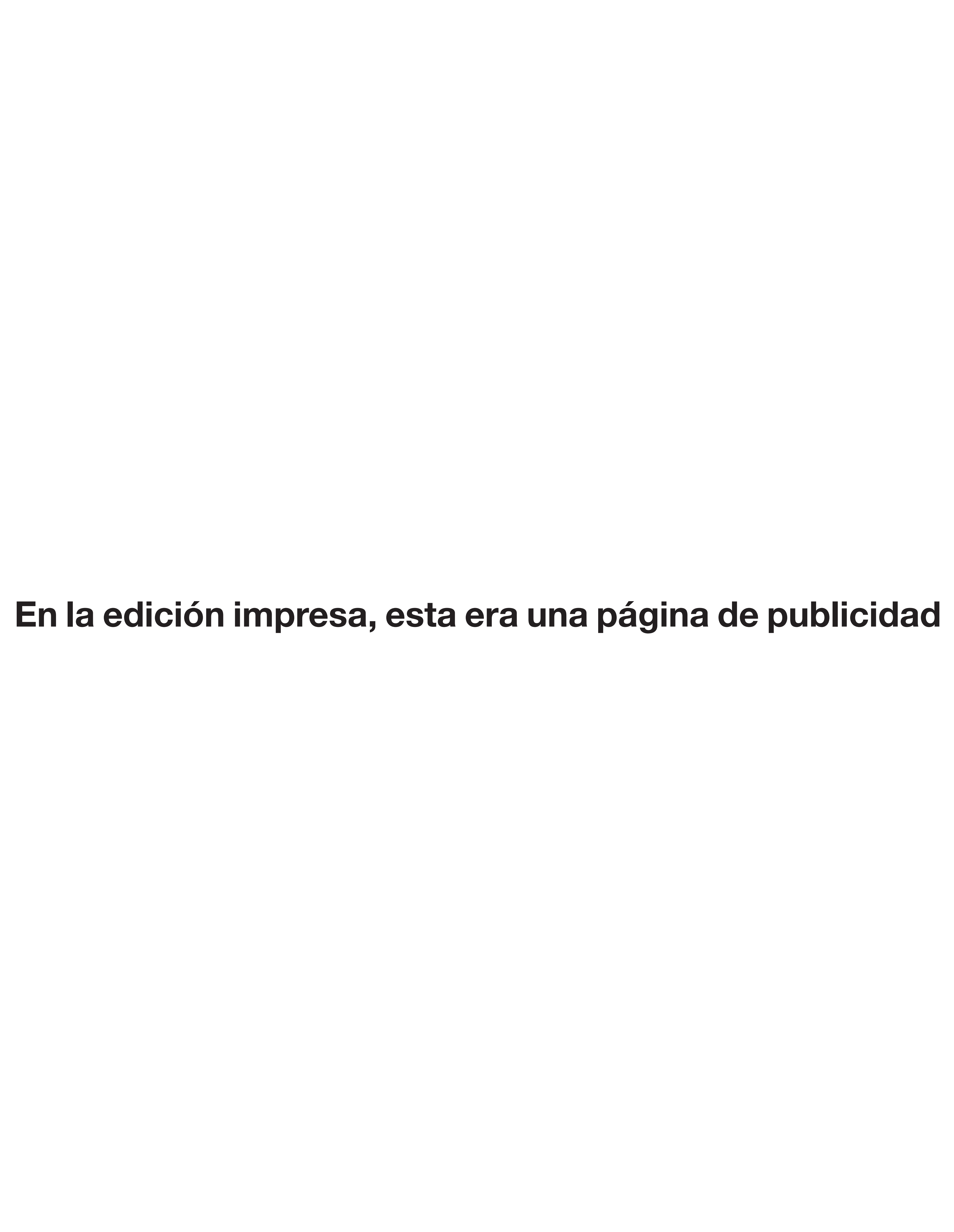
Gráficos 6 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Una historia apasionante que se desarrolla tanto en el juego como en el DVD de anime.

↓ Técnicamente es flojo y el desarrollo se hace repetitivo al centrarse sólo en el combate.

Segunda entrega de este juego de rol que, a pesar de su repetitivo desarrollo, gustará a los fans del anime por su intrigante historia.





3+ Compañía **Activision** | Género **Plataformas/Acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Shrek 2

El ogro que juega en compañía



La nuevas peripecias cinematográficas del ogro Shrek han inspirado esta original aventura de plataformas en la que no manejamos a un solo héroe: cada fase está protagonizada por cuatro personajes. Si jugamos en solitario, elegimos en todo momento a qué héroe controlamos mientras el resto nos acompañan dirigidos por la CPU. Y también podemos disfrutar de partidas para hasta 4 jugadores, cada uno al mando de un personaje. El elenco de protagonistas es de lo más variado: Shrek, su novia Fiona, su amigo Burro y personajes de cuento como el Gato con Botas o Campanilla. Al mando de semejante pandilla recorremos niveles muy variados: igual nos libramos de montones de enemigos en peleas multitudinarias, que saltamos, afrontamos minijuegos o resolvemos puzzles usando las habilidades únicas de cada personaje. No obstante, teniendo en cuenta la sencillez de todos los retos, la linealidad de los niveles y los gráficos llenos de colorido, queda claro que quienes más disfrutarán del juego son los más pequeños, sobre todo si juegan con amigos.



Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (62 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap

Una original mezcla de saltos, acción y puzzles para 4 jugadores simultáneos, que por su sencillez y simpatía es ideal para los chavales. **7**



En esta aventura de plataformas, al jugar en solitario podemos intercambiar el control entre cuatro personajes en todo momento. Y si jugamos en compañía, cada jugador maneja a un personaje.



El elenco del héroes del juego es genial: además de Shrek y sus amigos, manejamos a Caperucita Roja, el Lobo Feroz (vestido de abuelita), Campanilla... Todos con un aspecto gráfico realmente bueno.

3+ Compañía **Codemasters** | Género **Musical** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

MTV Music Generator 3



Este completo editor permite crear o modificar temas y extraer muestras de nuestros CD.



Vuelve el editor musical de la MTV en su versión más completa, que nos permite crear nuevos temas o modificar los ya incluidos (de artistas como Outkast o Snoop Dogg). Con una gigantesca librería de sonidos preestablecidos, implementamos batería, bajo, riff y voces, aplicamos todo tipo de tempos y efectos y grabamos el resultado en la Memory Card. Incluso podemos extraer muestras de nuestros propios CD. La única pega es que el manejo es poco intuitivo, pero tras unos tutoriales y bastante práctica conseguiremos resultados casi profesionales.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (1300 Kb) • Dual Shock 2

Un editor musical que permite crear o modificar temas hasta en sus últimos detalles... eso sí, tras hacernos con su complejo manejo. **7**

16+ Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **44,95 € (7.495 ptas.)**

Way of the Samurai 2



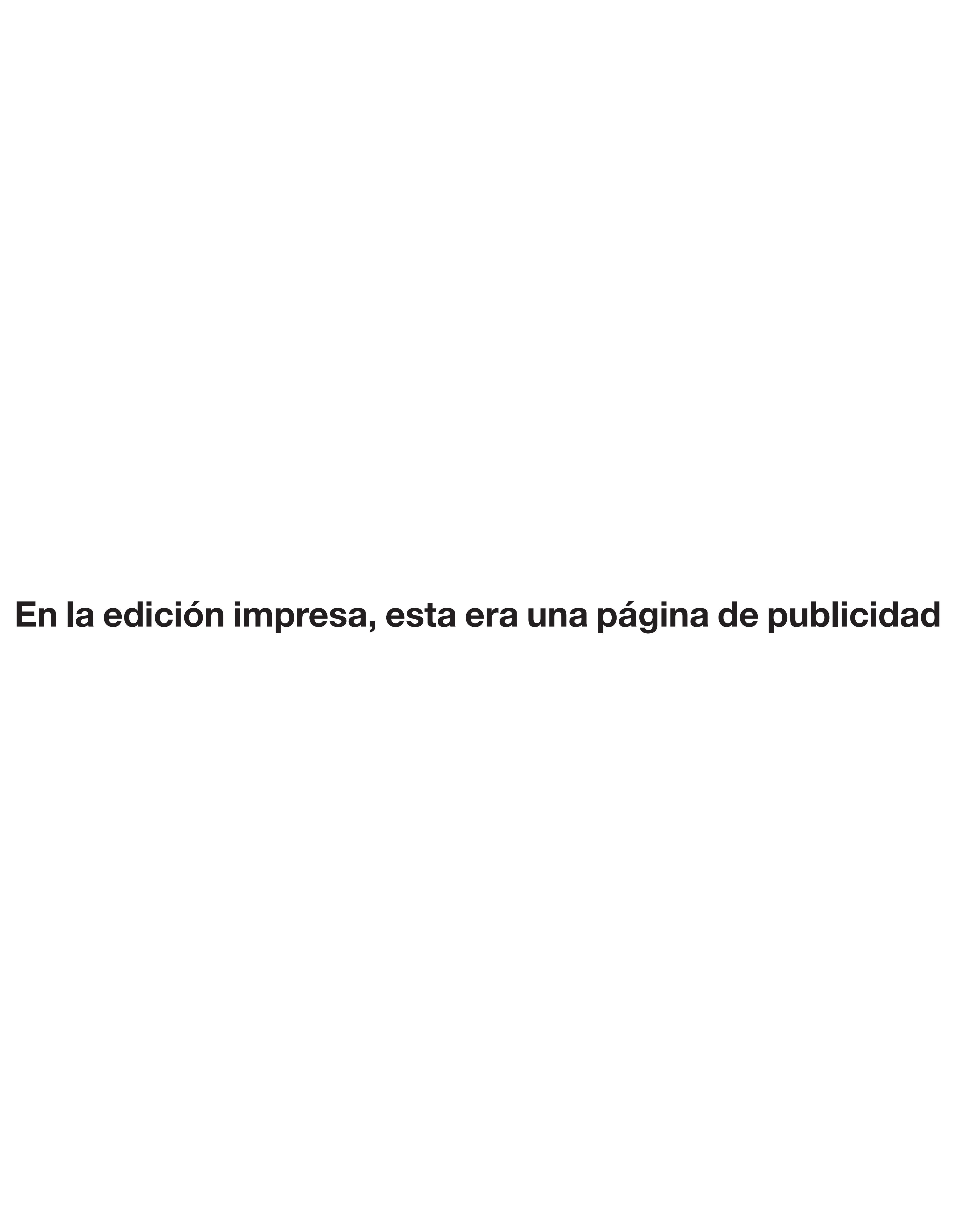
Los combates y la aventura se unen en un juego que además ofrece gran libertad de acción.



¿Cómo te comportarías si fueras un duro guerrero? Ahora con este juego, que nos traslada a la isla de Amahara en el papel de un samurái, puedes averiguarlo. Nuestro objetivo es convertir a nuestro personaje en un popular guerrero, para lo cual tenemos libertad total para deambular por la isla interactuando con sus habitantes mientras cumplimos misiones honorables o cometemos todo tipo de fechorías, lo que influirá en el posterior argumento. Una buena idea, desaprovechada en gran medida por un desarrollo algo repetitivo y un pobre acabado técnico

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (342 Kb) • Dual Shock 2

La original fusión de aventura y acción se queda algo corta por culpa de un desarrollo repetitivo y un pobre apartado técnico. **6**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, pero es USB y no funciona con todos los juegos.


3 **P99 D2**
Fabricante: **Logic 3 · 34,90 €**
Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **LARA CROFT GAMEPAD**
Fabricante: **Naki · 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Labe · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante con Force Feedback y USB y a buen precio.


3 **SPEEDSTER 3**
Fabricante: **Fanatec · 79,95 €**
Un buen volante, con una gran relación calidad precio. No es USB.

Altavoces


1 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.


3 **5.1 SOUND SYSTEM**
Fab.: **Logic 3 · 199 €**
Buenas prestaciones a un precio competitivo y con atractivo diseño.

Spiderpad

El hombre-araña contraataca

■ **Control Pad** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **19,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Fabricante: **Naki**

La nueva versión del pad de Spidey incluye como novedad iluminación tipo discoteca y… bueno, sigue leyendo. ■ **ERGONOMÍA.** Muy cómodo, a pesar de su tamaño algo mayor al habitual. Todos los botones son fácilmente alcanzables, excepto si tienes las manos muy pequeñas. ■ **STICKS Y CRUCETA.** Los dos sticks son extremadamente suaves y precisos. Lástima que la cruceta digital resulte bastante endeble y tosca a la hora de pulsarla. ■ **BOTONES.** Los frontales poseen un recorrido muy suave, aunque bailan un pelín. Los superiores, aunque angulosos, son excelentes. ■ **VIBRACIÓN.** Superior a la media gracias al uso de dos potentes motores. La variedad de intensidad es alta. ■ **EXTRAS.** La carcasa exterior se ilumina de distinta forma según lo que ocurra en la pantalla. Pero no incluye nada más: nada de turbo ni cosas parecidas. Claro que el diseño de los dibujos que adornan el cuerpo del mando ya son un extra en sí mismos. ■ **ACABADO.** El plástico del cuerpo del mando es de enorme calidad, aunque el usado en la cruceta desmerece al resto del conjunto. Si perdonamos esto, podemos darle una excelente nota.

Un buen mando en todos los aspectos, que destaca por su atractivo diseño y por la iluminación de su carcasa.

CONCLUSIONES

Si tus manos son capaces de abarcarlo, encontrarás un notable pad que no cojea gravemente en ningún aspecto. Sólo la cruceta está por debajo de lo esperado. Por lo demás, muy recomendable.

■ **VALORACIÓN:** 

Sony Headset USB

Para hablar "oficialmente" en la red

■ **Auriculares USB** ■ **PS2** ■ Precio: **39,99 €** ■ Distribuidor: **Sony** ■ Fabricante: **Sony**



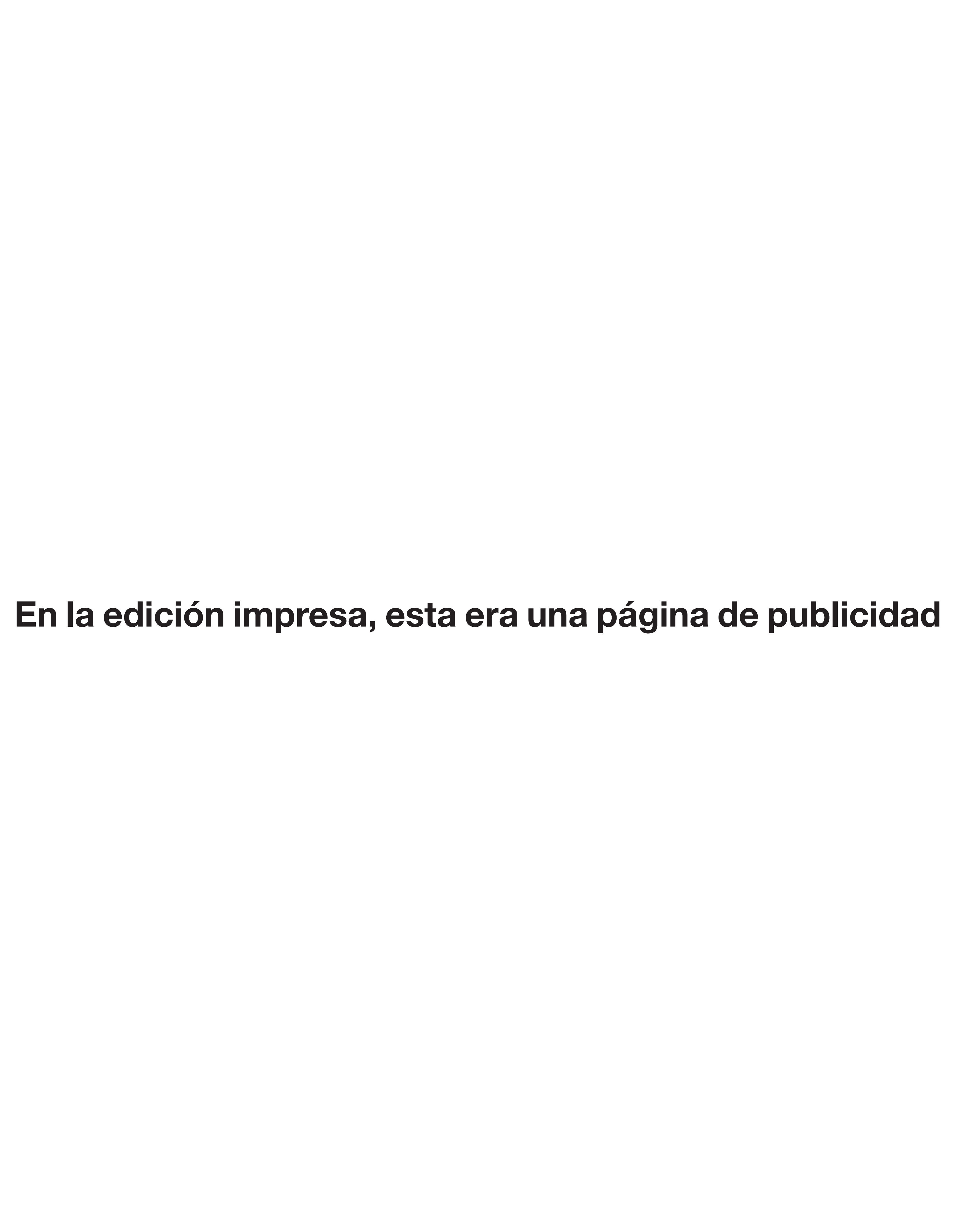
El headset oficial de Sony presenta una excelente calidad y la peculiaridad de tener un control de volumen en el cable del auricular.

Era raro que hasta ahora no dispusiésemos de un headset "oficial", que además se pudiera comprar por separado. Algo que Sony se ha encargado de solucionar. ■ **ERGONOMÍA.** Muy cómodos en todos los aspectos. Tanto el propio auricular como el control de volumen que incluyen están pensados para resultar agradables y fáciles de usar. ■ **CALIDAD DE SONIDO.** No son cascos de alta fidelidad, pero suenan mejor que la mayoría de los headset que hemos probado hasta ahora. Ofrece más potencia y claridad que la media. ■ **ACABADO Y MATERIALES.** La calidad de los materiales es excelente en cada uno de sus componentes. El control de volumen independiente es todo un detalle. Eso sí, la calidad hay que pagarla y tiene un alto precio.

CONCLUSIONES

La mejor opción hasta ahora, pero también la más cara. Destaca sobre el resto, especialmente por el "mando" para controlar el volumen. Muy recomendable... si estáis dispuestos a pagarlo. Si os gusta, lo mejor es comprar el pack *SOCOM II*...

■ **VALORACIÓN:** 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LOS 6 JUEGOS A EXAMEN

- → Driv3r
- → GTA III
- → GTA Vice City
- → Mafia
- → The Getaway
- → True Crime

Entre pillos anda el juego

VIDAS VIRTUALES AL MARGEN DE LA LEY

Los simuladores de mafioso son un género de moda y cada vez hay más donde escoger. Pero ojo, que no todos ofrecen lo mismo ni gustarán por igual a todos los públicos. Por eso hemos elaborado esta comparativa. En estas páginas encontrarás todo lo necesario para que puedas escoger sin ninguna duda cuál se ajusta más a tus gustos.

Driv3r

El más bello y detallista del género

Compañía: **Atari** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

Memory Card 2 (78 Kb) 

Dual Shock 2 

Multitap 

Volante 

Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos:  E Diversión: MB Global:  MB



Tras triunfar en PSone, la saga *Driver* se estrena en PS2 con una aventura digna del mejor cine negro y que pasará a la historia por ofrecer un apasionante enfoque de la conducción.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Tanner, el protagonista de la saga *Driver*, es un agente de policía experto en pilotar todo tipo de vehículos y que siempre trabaja de incógnito. En esta ocasión, anda tras la pista de una red de ladrones de coches y uno de sus compradores, y tendrá que viajar por tres ciudades genialmente recreadas, como son Miami, Estambul y Niza, para darles caza.

■ **MISIONES Y POSIBILIDADES.** Tanner se enfrenta a persecuciones, carreras contrarreloj, tiroteos (tanto en marcha como a pie), destrucción de objetos... Su desarrollo es lineal, es decir, no escogemos el orden de las misiones, y ofrece las posibilidades habituales del género: tomar "prestado" cualquier vehículo que veamos, recorrer la ciudad con libertad... e incluso disparar 8 armas desde una perspectiva subjetiva. Además, hay minijuegos de conducción y un potente editor de repeticiones.

■ **SU SEÑA DE IDENTIDAD.** *Driv3r* concentra casi todos sus esfuerzos en ofrecer una conducción y una física de los vehículos muy realista, elementos que sirven de telón de fondo a las más variadas situaciones. Lástima que las acciones a pie resulten un tanto robóticas y no alcancen el nivel de la conducción...



En esta tercera entrega se han introducido nuevos tipos de vehículos, como lanchas y motos.



A pie, casi toda la acción se reduce a disparar y robar coches. Lo bueno está al volante...

GTA III

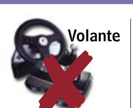
El verdadero origen de la revolución

Compañía: **Take 2** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos

Memory Card 2 (485 Kb) 

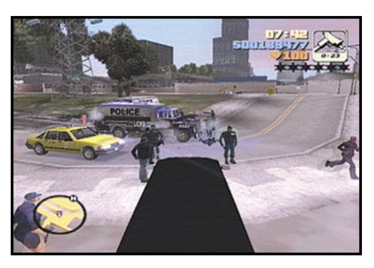
Dual Shock 2 

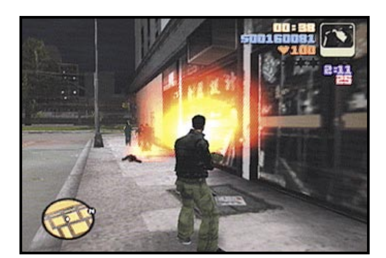
Multitap 

Volante 

Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: B Diversión:  E Global:  MB





La saga *GTA* es la fundadora espiritual de los simuladores de "mafioso" y su tercera entrega fue la que sentó las bases y maneras de este exitoso subgénero en su espectacular salto a las tres dimensiones.

■ **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Tras un "palo" a un banco, tu banda te traiciona. Pronto te fugas de la cárcel con otro preso que te introduce en el mundo de la mafia, donde recibirás "encarguitos" que realizar en Liberty City, una oscura ciudad en la que no faltan suburbios, zonas portuarias, parques... ni otras bandas.

■ **MISIONES Y POSIBILIDADES.** En sus más de 60 misiones hay que hacer prácticamente de todo: abatir al jefe de una banda rival, llevar un maletín a un enlace, colocar explosivos en un coche... Además, podemos trabajar de taxista, policía o bombero para sacar un dinerillo extra, así como buscar 100 paquetes escondidos en la ciudad o descubrir misiones que no forman parte de la trama principal.

■ **SU SEÑA DE IDENTIDAD.** La gran libertad que ofrece, ya sea para recorrer la ciudad, escoger el orden de las misiones o la forma de resolverlas. Al principio desconcierta un poco, pero cuando le cojas el pulso, alucinarás con sus posibilidades y te divertirá durante meses... y eso por no hablar de su ácido humor.

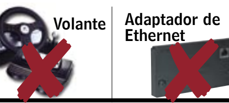


Las bandas que pueblan Liberty City nos ofrecerán más de 70 "encarguitos" de todo tipo, como hacer de chófer, colocar explosivos en un coche, proteger con un rifle a un compañero durante un sabotaje...

GTA Vice City

El verdadero hampón de la mafia en PS2

Compañía: **Take 2** | Precio: **35,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos				
Memory Card 2 (1888 Kb) 	Dual Shock 2 	Multitap 	Volante	Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **E** Global: **E**



Tras el éxito de *GTA III*, sus creadores dedicaron dos años a crear una secuela más grande, con más posibilidades y mucho más atractiva, ambientada en los años 80.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tommy Vercetti, un matón de medio pelo, es enviado a Vice City para buscar nuevos "mercados" de cara a la ampliación de los turbios negocios de sus jefes... pero sus ansias de dominar la ciudad le llevarán a morder la mano que le da de comer. Y no es para menos: Vice City es una atractiva y playera urbe como Miami, llena de vida, chicas en bikini y jugosos negocios...

■ MISIONES Y POSIBILIDADES. Mucho más variadas y atractivas que en *GTA III*: robar un banco, repartir propaganda de nuestro estudio de cine... sin olvidar los trabajos alternativos, como repartir pizzas. Tampoco faltan los paquetes escondidos, las misiones ocultas, las carreras ilegales y mil y una sorpresas más.

■ SU SEÑA DE IDENTIDAD. Como en *GTA III* es la libertad de acción, pero elevada a la máxima potencia. Hay muchas más armas, más formas de resolver una misma situación, muchos más vehículos para conducir (más de 100 entre motos, lanchas, helicópteros...) y, la gran novedad, podemos comprar negocios, como un casino o una imprenta, para tapar nuestras actividades. Y todo aderezado con el impagable humor negro típico de la saga.



La policía vigilará todos nuestros actos por tierra, mar y aire.

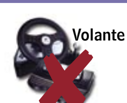


Debemos enfrentarnos a numerosas bandas en misiones de todo tipo: tiroteos, persecuciones...

Mafia

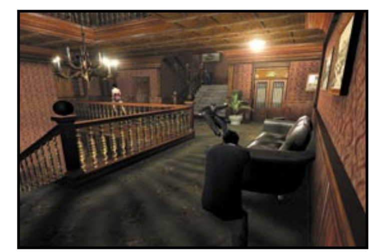
Que parezca un accidente... a la antigua

Compañía: **Take 2** | Precio: **64,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos				
Memory Card 2 (145 Kb) 	Dual Shock 2 	Multitap 	Volante	Adaptador de Ethernet 

Valoración Gráficos: **R** Diversión: **B** Global: **B**



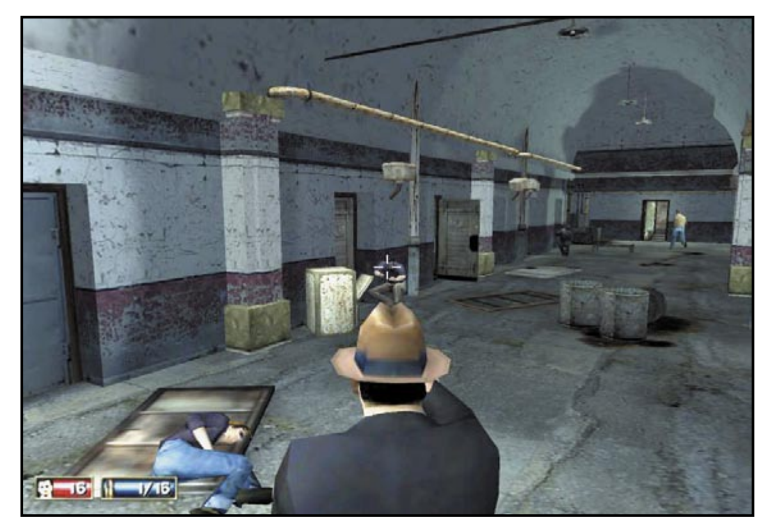


Los creadores de *GTA* probaron fortuna con un simulador de mafioso ambientado la época dorada de los gangsters. Su éxito en PC fue rotundo, aunque en su conversión a PS2 perdió parte de su encanto.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En mitad de un tiroteo, un taxista se convierte en chófer de unos gangsters malheridos, quienes en agradecimiento le invitan a entrar en una familia mafiosa italiana. Atraído por el poder y el dinero fácil, se unirá a ellos para dirigir desde la sombra la floreciente New York de los años 40.

■ MISIONES Y POSIBILIDADES. *Mafia* ofrece cerca de 30 misiones, tanto a pie como pilotando vehículos, en las que tenemos que cumplir objetivos como destruir los coches de una banda rival, acabar con un "topo" de nuestra banda y otras lindezas similares. Todas ellas, eso sí, con un marcado carácter cinematográfico. Además, podemos recorrer la ciudad con completa libertad y disfrutar de una completa enciclopedia sobre los vehículos de la época y... nada más.

■ SU SEÑA DE IDENTIDAD. Sin duda alguna, su ambientación. Armas, coches, vestuarios, entornos... todo destila el "tufillo" propio de los años 40 y con abundantes referencias a clásicos del cine negro que han reflejado esa época, como "El Padrino" o "Érase una vez en América". Por desgracia, no consigue explotar todo su potencial por culpa de un mejorable motor gráfico, sobre todo en exteriores.



Su ambientación en los años 40 se nota en el catálogo de vehículos, el vestuario de los protagonistas o las armas. Por desgracia, el pobre motor gráfico y la niebla se encargan de "afear" su puesta en escena.

The Getaway

La visión más "europea" del delito

Compañía: **Sony** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (1500 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **B** Global: **MB**



Tras el éxito de *GTA III*, Sony presentó su propia visión de los simuladores de mafioso. Su apuesta se centró en contar una historia de forma cinematográfica y en un apartado técnico fotorrealista.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Mark, un reputado criminal retirado, se ve obligado a volver a las calles para recuperar a su hijo, secuestrado por su antiguo "jefe". Además, también podemos controlar a un policía, que sigue el caso de Mark desde otra perspectiva. Y como telón de fondo, una fabulosa recreación de las cosmopolitas y bellas calles de Londres.

■ MISIONES Y POSIBILIDADES. La aventura ofrece 24 escasas misiones, 12 por protagonista, en las que se dan cita la conducción, los tiroteos y el sigilo en todo tipo de entornos. Los objetivos son sencillos (perseguir un coche o robar un objeto...) y una vez cumplidos no queda absolutamente nada por hacer. Bueno sí, turismo por Londres.

■ SU SEÑA DE IDENTIDAD. Su desarrollo, que es completamente lineal por exigencia de su excelente guión, y que no deja lugar a la libertad para escoger misiones. Y por supuesto, el insuperable aspecto de las calles de Londres. Lástima que las animaciones flojeen un poco...



En sus 24 misiones hay persecuciones, tiroteos, huidas, robos... Poca cantidad, pero con variedad.



En los momentos de acción disponemos de acciones como coger rehenes, disparar sin mirar...

True Crime

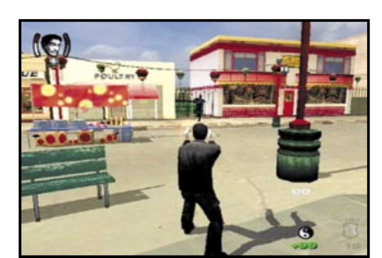
Crimen y castigo en las calles de L.A.

Compañía: **Activision** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (119 Kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Volante  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **E** Global: **E**





Si estás cansado de jugar del lado de los "malos" y quieres imponer la ley, estás ante el juego ideal: aquí serás un rudo policía que utilizará TODOS los medios a su alcance para imponer la paz en las calles.

■ ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nick Kang, un rudo policía experto en artes marciales, es destinado a una unidad especializada en bandas y narcotráfico. Allí se enfrentará a su primer caso, donde podrá dar rienda suelta a sus métodos poco ortodoxos... Toda la aventura se desarrolla en una fabulosa recreación de las calles de Los Ángeles.

■ MISIONES Y POSIBILIDADES. Está divido en capítulos y en cada uno nos aguarda un cerro de misiones, como perseguir a un coche o infiltrarnos en un almacén. Estos objetivos pueden variar dependiendo de nuestra actuación en una misión previa. Ofrece dos tramas alternativas y tres finales.

■ SU SEÑA DE IDENTIDAD. Destaca por fusionar géneros como nadie. Ofrece impresionantes persecuciones y huidas, apasionantes tiroteos, pequeñas dosis de infiltración y espectaculares combates cuerpo a cuerpo. Todo ello aderezado con la inclusión de un indicador que reflejará nuestra forma, correcta o no, de proceder.

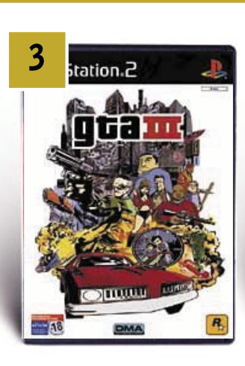


Nick Kang es un "hacha" disparando, escondiéndose y luchando cuerpo a cuerpo (una de sus principales aportaciones al género). Además, dispone de movimientos, como sacar la "placa", para imponer el orden.

Conclusiones

1


2


3


4


5


6


Por posibilidades de juego, variedad, duración y capacidad para divertir, el incombustible *Vice City* sigue siendo la referencia dentro de los "simuladores de mafioso". Ningún otro título de esta comparativa ofrece tantas horas de juego, y tan divertidas, por tan poco dinero (es Platinum). El segundo puesto es para *True Crime*, una de las propuestas más completas e innovadoras en el género, que tiene en su fusión de géneros (combates cuerpo a cuerpo, acción tipo "Matrix"...) su principal baza. El tercer y más reñido puesto es para *GTAIII*, que pese a estar un poco anticuado técnicamente, ofrece un planteamiento casi tan genial y completo como el de *Vice City*, aunque con menos opciones (no hay helicópteros, misiones menos variadas...). El cuarto puesto es para *Driv3r,* sin duda alguna el título más explosivo gráficamente y el que ofrece una conducción más divertida y realista, aunque también es uno de los más flojos cuando vamos a pie. Muy de cerca le sigue *The Getaway*, un juego con una trama absorbente que enganchará a los que se sientan un poco mareados con las enormes posibilidades de los *GTA*. Por último, y bastante lejos, está *Mafia*, el más flojo técnicamente, que sólo te podemos recomendar si ya te lo has jugado todo.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO							COMPONENTES					TOTAL
	Personajes controlables	Nº de vehículos	Nº de armas	Nº de ciudades	Nº de misiones	Dificultad	Modos de juego	Duración	Valoración	Diseño de los personajes	Animaciones	I.A. de los enemigos	Diseño de los escenarios	Tamaño de los escenarios	Sensación de velocidad	Deformaciones de los vehículos	Control	Valoración	Libertad de acción	Libertad para elegir las misiones	Variedad de las misiones	Tareas opcionales	Variedad de acciones a pie	Variedad de acciones con coche	Valoración	Conducción	Disparos	Combate cuerpo a cuerpo	Sigilo	Valoración	
Driv3r	1	75	8	3	30	Media	3	MB	MB	E	B	M	E	E	MB	E	E	MB	R	No	MB	No	R	B	B	Muy Alto	Medio	--	--	MB	MB
GTAIII	1	40	10	1	73	Media	1	E	E	MB	B	MB	B	MB	B	MB	MB	MB	MB	Sí	MB	Sí	B	B	MB	Alto	Alto	--	--	MB	MB
GTA Vice City	1	100	35	1	+ 60	Media	1	E	E	MB	MB	MB	E	E	MB	E	E	MB	E	Sí	E	Sí	B	E	E	Alto	Alto	--	--	MB	E
Mafia	1	30	15	1	22	Alta	2	B	B	B	B	B	M	B	M	B	B	R	R	No	B	No	R	B	R	Alto	Alto	Bajo	--	MB	B
The Getaway	2	60	8	1	24	Media	2	MB	MB	E	B	MB	E	MB	MB	E	MB	MB	R	No	B	No	MB	B	B	Alto	Alto	Muy Bajo	Bajo	MB	MB
True Crime	1	50	10	1	90	Baja	1	MB	MB	E	E	MB	MB	E	MB	MB	E	MB	B	No	MB	Sí	E	E	E	Alta	Alto	Alto	Medio	E	E

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y que pueden dar una idea aproximada de la duración del mismo.

Número de ciudades: Algunos juegos desarrollan su trama en más de un entorno distinto. Aquí indicamos cuántas ciudades verás a lo largo de la aventura.

Modos de juego: Indicamos si, aparte de la aventura, ofrece algún otro modo de juego adicional, como recorrer la ciudad con libertad o minijuegos de habilidad al volante (carreras de conos, huida de la policía...).

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

I.A. de los enemigos: Valoramos de forma positiva que los enemigos se comporten como si fueran humanos (se esconden, huyen...).

Diseño de escenarios: Cada vez es más frecuente que los simuladores de mafiosos se ambienten en urbes reales. Valoramos si ese parecido resulta convincente, y si la ciudad resulta creíble desde un punto de vista "arquitectónico" (hay puentes, subterráneos...).

Sensación de velocidad: Evaluamos si, al volante de los vehículos, el juego transmite sensación de velocidad. En ocasiones puede verse reducida por culpa de ciertos fallos técnicos, como el famoso "popping".

Control: Los simuladores de mafioso suelen ser complejos y pueden ofrecer muchas funciones tanto a pie como en vehículo. Aquí analizamos si están bien trasladadas al pad y si todas ellas responden a las mil maravillas.

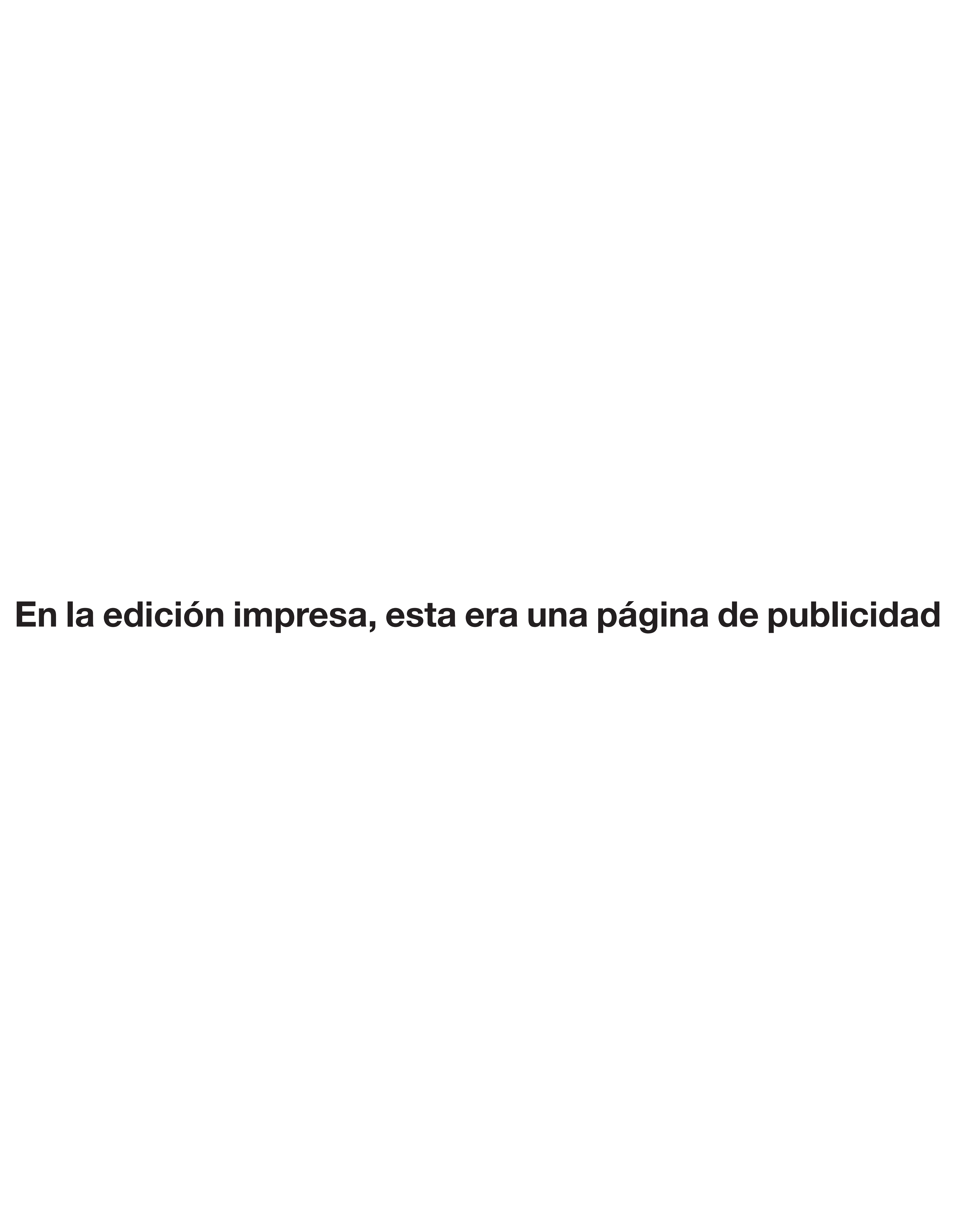
CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

Analizamos los elementos que nos ofrece el juego y en qué medida.

Libertad de acción: Indicamos si el juego nos deja movernos a nuestro albedrío, o si por el contrario, el guión lo impide.

Variedad de las misiones: Para que el juego "pique", es vital que los retos sean variados. Aquí lo tenemos en cuenta..

Tareas opcionales: Tampoco está de más que, aparte de la historia, el juego ofrezca más posibilidades, como trabajar de taxista.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Los cuatro jinetes del Apocalipsis

Hola, me gustaría saber cuándo va a salir *Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis*, porque hace mucho que no decís nada de él.

Juan Antonio Pérez (Madrid)

El juego estaba siendo desarrollado por 3DO Company y la compañía se ha disuelto. Algunas de sus licencias se vendieron, como por ejemplo *Street Racing Syndicate* que va a ser finalizado por Namco, pero otras, como *Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis*, se han quedado sin comprador. Vamos, que en principio, te puedes olvidar del juego.

A vueltas con el fútbol

Hola a todos. Antes de nada me gustaría felicitaros por la revista y deciros que os sigo desde los 10 años y tengo 15... Tengo *FIFA 2004*, ¿me aconsejáis comprarme la Eurocopa de Portugal? Me voy a comprar un Manager de Fútbol, ¿Cuál es mejor, *Manager de Liga 2004* o *Total Club Manager*?

Sergi Talavera González (e-mail)

Con respecto a *FIFA* y *Euro*, depende de cuánto te guste el fútbol. *Euro* sólo ofrece 51 selecciones y no tiene tantas competiciones como *FIFA*. Aporta la emoción y el ambiente de la Eurocopa, así como algunas opciones y movimientos nuevos. Si te apasiona el fútbol y no hay más juegos que te atraigan ahora mismo, adelante, cómpratelo.

Con respecto a *Manager de Liga* y *Total Club*, cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes, aunque teniendo *FIFA 2004* deberías comprarte *Total Club Manager*, que ya sabes que son compatibles entre sí.



Si te has comprado *FIFA 2004* y buscas un manager de fútbol, la opción más lógica es *Total Club*.

Fan de Dragon Ball

Hola. Ya no hace falta que os diga que sois los mejores... Veréis yo soy un super fan de "Dragon Ball" y no sé si comprarme el juego *Budokai 2*. Me han dicho que está muy bien, pero es que cuesta cerca de 60 euros... y eso son bastantes pagas. ¿Vosotros que creéis? ¿Me lo debería comprar? ¿Merece la pena?

Jorge (e-mail)

Si eres un fan de "Dragon Ball" y te gustan los juegos de lucha seguro que lo vas a disfrutar a lo grande. Es un buen juego, con muchos luchadores, opciones y modos de juego. De todos modos, si te parece mucho dinero, puedes comprarte el primer *Budokai*, que es Platinum. No es tan completo y gráficamente es menos espectacular, pero seguro que también disfrutas de lo lindo.

Son Gohan o Goku son algunos de los héroes de *Budokai*.

Dudas sobre los retrasos

Hola Play2Manía, tengo una duda sobre el retraso de *Metal Gear 3*. ¿Para qué lo han retrasado exactamente? Espero que sea para traducirlo y doblarlo al castellano.

José Ramón (e-mail)

Pues lo han retrasado para terminarlo… Empiezas a desarrollar un juego y piensas que vas a tardar 18 meses, luego te das cuenta que, para hacer todo lo que quieres, necesitas 30... No tiene nada que ver con la traducción. De hecho, hasta finales de año no se pondrá a la venta en los Estados Unidos.

Juegos por fascículos

Hola playmaníacos. Tengo un problema: quiero comprarme el juego *.Hack//Infection*, que dicen que está muy bien aunque los gráficos son malillos. La cuestión es que no lo puedo alquilar y son 4 discos que irán vendiendo poco a poco, ¿eso quiere decir que la historia no acaba hasta el último disco? ¿Son diferentes historias? ¿Me lo recomendáis?

Albert Triviño (e-mail)



Las 4 entregas de *.Hack* vienen con un DVD de anime donde se explica su trama. Eso sí, cada entrega es independiente.

Efectivamente, este juego de rol no es, ni mucho menos, un *Final Fantasy*, pero no por ello deja de tener su encanto. Y no te preocupes por lo de los 4 CD. Aunque forman parte de una misma historia y se desarrollan en el mismo universo, cada parte incluye resúmenes de las anteriores entregas, con lo que resulta difícil perderse en la trama. Lógicamente, la gracia está en jugarlos todos para no perderte detalle, pero tampoco hay problema si te enganchas con el segundo juego, que es donde empieza a ponerse interesante de verdad.

TEMA DEL MES: JUEGOS EXCLUSIVOS

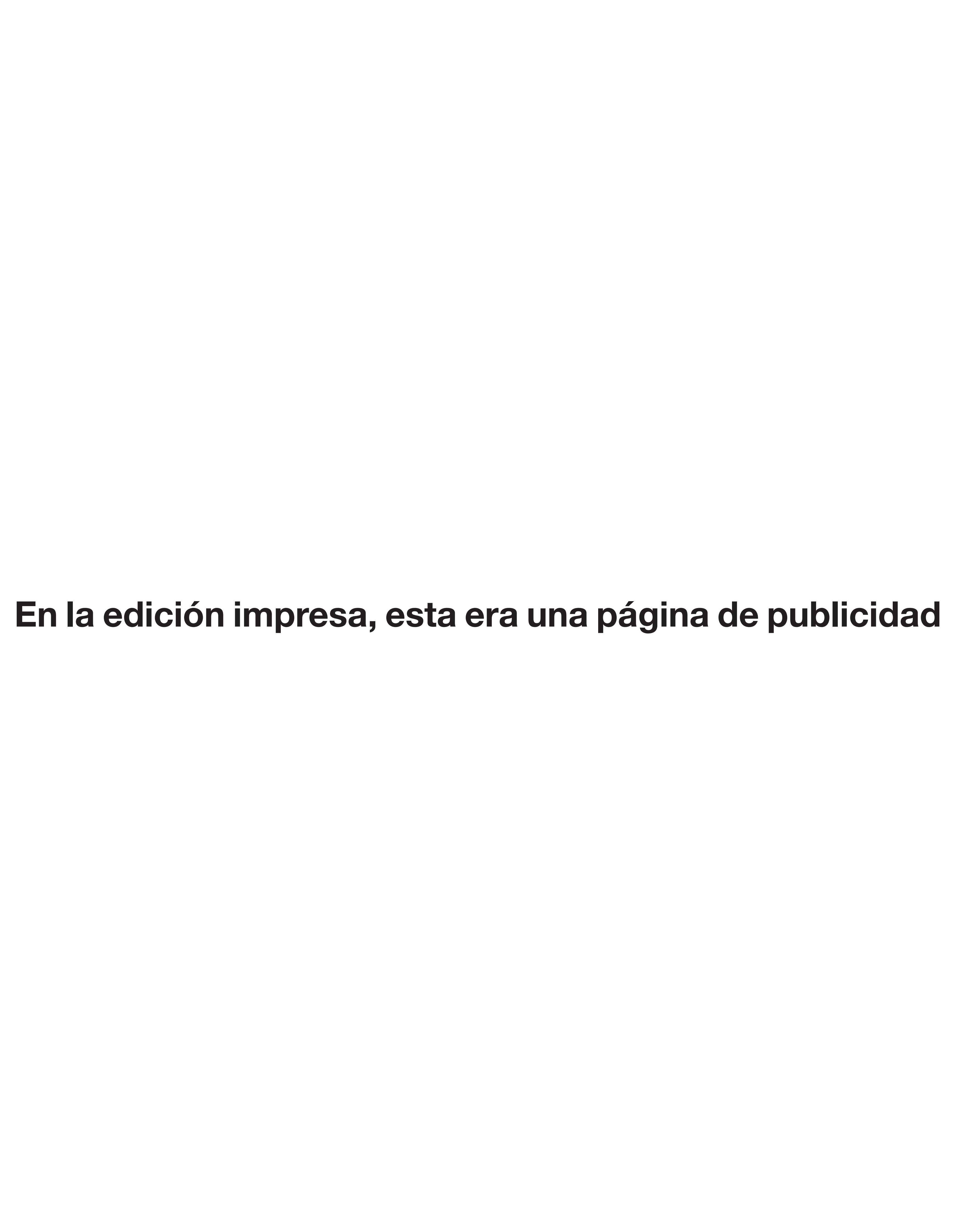
El tema de las exclusivas os llama mucho la atención últimamente, por lo que hemos decidido seleccionar algunas de vuestras dudas más frecuentes. A ver si aclaramos un poco las cosas...

Exclusivas a tiempo parcial

Me he dado cuenta de que hay juegos que se anuncian como exclusivos para una consola (como *Splinter Cell* de Xbox) y luego salen en otras, ¿todas las exclusivas tiene fecha de caducidad? ¿Saldrá *Project Gotham* en PS2?

Pedro Pacheco (Lugo)

Por regla general, las compañías desarrolladoras prefieren sacar sus juegos para cuantas más consolas mejor. Sin embargo, una compañía de Hardware (Microsoft en el caso de *Splinter Cell*) puede estar interesada en que un juego en concreto salga sólo en su consola para atraer a nuevos usuarios con el cebo de la exclusividad. Obviamente, la compañía desarrolladora, Ubisoft en este caso, recibe una contraprestación (económica, publicitaria...). Estos acuerdos suelen tener un tiempo límiteo, que puede ir de los 6 meses a varios años.»


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Teclados USB

Me gustaría que me dieseis información sobre dónde comprar teclados USB que sean accesibles de precio.

Desconocido (e-mail)

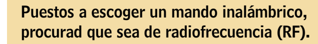
Puedes encontrar teclados USB en cualquier tienda de informática o grandes superficies. Si vas a un comercio especializado, seguramente podrás encontrar teclados USB de marca desconocida bastante más asequibles. En grandes superficies lo normal es que te los ofrezcan de marca y te resulten un poco más caros. Si además de ser USB son inalámbricos, o incluyen ratón, el precio se dispara.

Pads inalámbricos

Ante todo felicitaros por la gran revisa que mes a mes ponéis a nuestra disposición. Os agradecería que me dijeseis si merecen la pena los pads inalámbricos y cuál recomendáis.

Víctor mallada (e-mail)

Los pads inalámbricos son más un capricho que una necesidad. La ventaja es que puedes jugar sin tener cables de por medio con los que te puedas enganchar... Tú verás si esto te merece la pena, sabiendo que estos mandos cuestan el doble que uno normal. Si finalmente te decides por alguno, busca siempre los que sean de radiofrecuencia. Nuestro recomendado es el Freebird de Logic 3.



Puestos a escoger un mando inalámbrico, procurad que sea de radiofrecuencia (RF).

Los mejores juegos de lucha

Hola playmaníacos, me encanta vuestra revista. Tengo el *Tekken 4* y me gustó mucho. Me gustaría saber la diferencia entre *Tekken 4*, *Tekken Tag* y *Soul Calibur II*. Gracias.

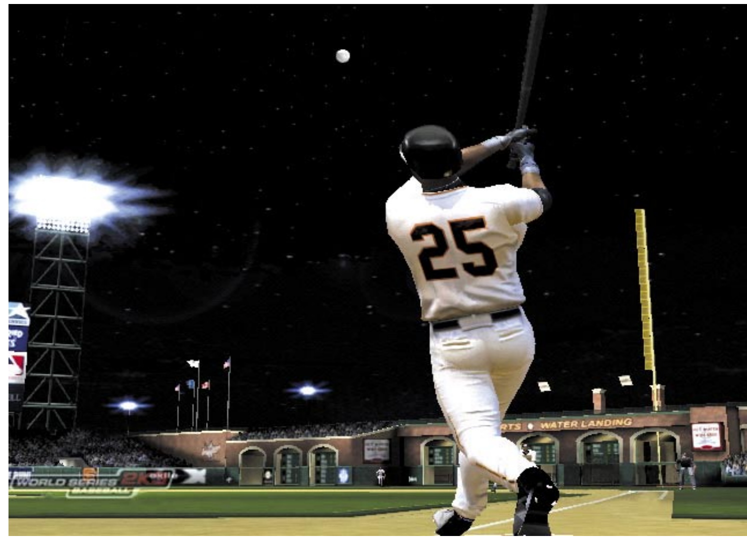
Dusan Gómez (e-mail)

Tekken Tag es más flojo técnicamente, aunque presenta más luchadores y combates por equipos de dos luchadores. *Soul Calibur II*, además de ser brillante gráficamente, ofrece combates más rápidos y menos realistas, en los que las armas blancas y los efectos acaparan todo el protagonismo. Y ofrece un modo "Historia" realmente largo. Si ya te has "machacado" *Tekken 4*, te recomendamos *Soul Calibur II*.

Una de deportes minoritarios

Muy buenas. El baseball es un deporte muy conocido en el mundo y en EE.UU. ¿cómo es posible que no hay ningún juego de este deporte en España? Si sabéis algo sobre ello, por favor hacerlo saber. Un abrazo.

Franky (e-mail)



En los Estados Unidos, la cuna del béisbol, existen multitud de juegos que reflejan este deporte... pero dada la escasa aceptación en nuestro país, casi ninguno consigue cruzar el "charco".

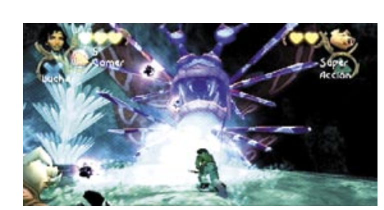
Hay docenas de juegos dedicados al béisbol, pero se no se suelen comercializar en España, puesto que no se venden nada bien. Como veis, los juegos de rol no son los únicos que no llegan a España… Acclaim puso algunos a la venta y ahora mismo puedes encontrar en las tiendas *World Series Baseball*, por unos 15 euros. No es de los mejores, pero es tu única opción.

Aventuras y acción

Hola, playmaníacos. Voy a comprarme un juego de aventuras/acción y no me decido entre *Beyond Good & Evil* y *Tomb Raider*. ¿Cuál es más jugable? ¿Y más largo? ¿*Tomb Raider* es tan largo como los de PSOne?

José Martí (e-mail)

Vamos por partes. *Tomb Raider* puede resultar un poquito más corto, aunque tampoco mucho más. Sin embargo, *Beyond Good & Evil* es una experiencia mucho más original, variada y divertida, diseñada por el creador de toda la saga *Rayman*. Además, es más jugable, sencillo de jugar y sorprendente... aunque no por ello exento de posibilidades. Salvo que seas un fan acérrimo de *Lara Croft*, disfrutarás más con *BG&E*.



Beyond Good & Evil es una aventura plagada de magia, en la que encarnamos a una reportera.

TEMA DEL MES: JUEGOS EXCLUSIVOS

» Eso sí, cuando el juego lo desarrolla Microsoft o una compañía propiedad de Microsoft, puedes dar por hecha la exclusividad de por vida. Es el caso de *Project Gotham*.

Capcom y PS2

¿Por qué Capcom no saca los juegos de *Resident Evil* para PS2? ¿Y qué pasa con *Dino Crisis*?

Agustín "Tico" (e-mail)

Capcom decidió editar en exclusiva los juegos de la saga *Resident Evil* para GameCube. Sin embargo esta exclusividad acaba con *Resident Evil 4*, lo que significa que a partir de ahora pueden salir juegos de la saga en PS2. Tampoco se puede descartar por completo que *Resident Evil 4* termine apareciendo en PS2. Fíjate en *Code: Veronica*, que era exclusivo de Dreamcast...

Exclusivos, pero poco

¿Por qué juegos exclusivos de PS2, como *Metal Gear*, salen también para otras consolas? ¿No nos quedaremos sin ellos como ocurrió con *Resident Evil*?

Alexander Olinga (e-mail)

En realidad, *Metal Gear* nunca ha sido exclusivo de PS2. Simplemente, Konami prefería no sacarlo en otras plataformas. Tú tranquilo, que no van a dejar de salir juegos de la saga en PS2: al fin y al cabo, es la consola para la que más juegos se venden...

Sólo para PS2

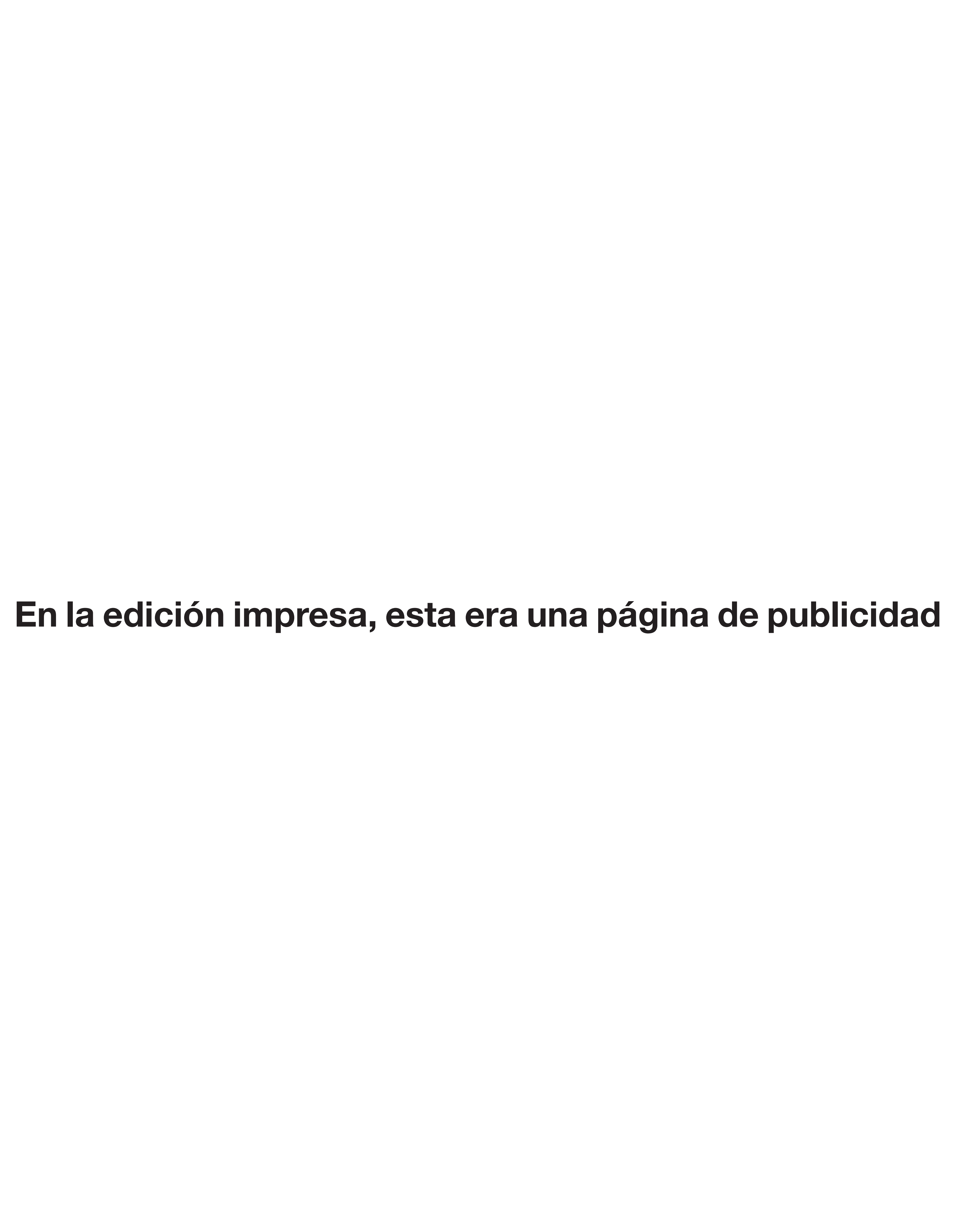
Me iba a comprar una PS2, pero cuando me enteré de que *Zelda* era exclusivo de GameCube me ha entrado la duda, ya que esta saga me encanta. ¿Podría salir en PS2? ¿Qué juegos exclusivos tiene Sony?

Carolina Ferrero (Barcelona)

The Legend of Zelda es una de las sagas exclusivas de Nintendo más envidiada por todos. Pero es eso, una exclusiva. Eso sí, en PS2 también tienes unas cuantas sagas exclusivas no menos interesantes, como *Gran Turismo, Jak & Daxter, The Getaway, EyeToy Play, Formula One, WRC, Tekken, SOCOM...* La lista es casi interminable.



The Legend of Zelda es exclusivo de Nintendo y no saldrá en una consola que no sea Nintendo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔ ¿Qué es mejor, PSP o PSX?
Guillem (Soria)
A ver, PSP es una consola portátil y PSX es una PS2 con funciones de vídeo y grabador. Son tan diferentes que no se puede hablar de cuál es mejor, la pregunta es cuál te conviene más teniendo en cuenta tus necesidades.

➔ ¿Cuál es la mejor alfombrilla de baile?
Maiksa (e-mail)
Sólo hay un par de alfombrillas, así que no es difícil contestar. La mejor es la Dance Mat de Logic 3.

➔ ¿Saldrá Xenosaga en Europa?
Cristian Eliso (e-mail)
Pues mucho nos tememos que no.
Si te sirve de consuelo, otras sagas sí se pondrán aquí a la venta: se ha confirmado el nuevo *Star Ocean* y en los planes de Konami sigue apareciendo *Suikoden IV*.

➔ ¿Cuál es el juego más parecido a Diablo?
Sergio San Bruno (e-mail)
Lo más parecido es *Baldur's Gate Dark Alliance 2* y *Champions of Norrath*.

➔ ¿Cuál será el precio de PSP?
Sergio (e-mail)
Se habla de que podría costar unos 300 euros, pero todavía no hay una cifra oficial y hasta marzo de 2005, que es cuando sale, podrían cambiar muchas cosas.

➔ ¿Vale la tarjeta de PS2 para grabar juegos de PSOne?
David Valencia (Gijón)
No, aunque juegues en PS2 con juegos de PSOne, debes usar una tarjeta de memoria de PSOne para grabar las partidas.

➔ ¿Saldrá en Europa la película de FF "Advent Children"?
David Valencia (Gijón)
En un principio sólo se iba a distribuir en Japón, sin embargo ha sido presentada en el E3 y de USA podría llegar a Europa.

➔ ¿Saldrá algún juego de basket basado en la ACB?
Enrique Barriento (Madrid)
No hay ninguno previsto y es casi imposible. Ese juego sólo tendría interés en España y aún así no vendería ni de lejos tanto como un juego de fútbol, así que...

➔ ¿Se está trabajando en la secuela de Manhunt?
Alberto Vico (e-mail)
Pues no se sabe nada al respecto y, la verdad, teniendo en cuenta que el juego no ha funcionado todo lo bien que se esperaba, no creemos que llegue a salir.


Mortal Kombat Deception se pondrá a la venta a finales de año y podría ser un crack de estas Navidades.

Los mejores mamporros

Hola amigos de Play2Manía. Lo primero felicitaros por vuestra genial revista y lo segundo es deciros que me voy a comprar un juego de lucha y no sé cuál. He visto en vuestra revista que va a salir un nuevo *Mortal Kombat*. ¿Merece la pena esperar?

Óscar Santos Huidobro (e-mail)

El nuevo *Mortal Kombat* saldrá a finales de año y seguro que merece la pena, porque tiene una pinta inmejorable. Si quieres repartir mamporros desde ya, nuestro consejo es que te compres ahora un buen Platinum y a finales de año *Mortal Kombat Deception*. Tus mejores opciones son *Mortal Kombat V* y *Tekken 4*.

Simuladores de altos vuelos

Hola amigos. Soy aficionado a la PS2 desde hace poco tiempo. Mis juegos favoritos son los simuladores de aviones. El problema es que para PC hay muchos y sin embargo para PS2 no consigo ninguno. ¿Existen?

Óscar Santos Huidobro.

En consola no suele haber simuladores de aviones. Primero porque es un género que requiere mucha paciencia y no suele gustar a los jugadores de consola y segundo, porque en un pad no se pueden comprimir todas las opciones que ofrecen estos juegos, que llegan a usar todo el teclado del PC entre cambios de cámara, vigilar el aceite, quitar el freno de mano... Lo que sí puedes encontrar en PS2 son juegos con aspecto de simulador, pero que en realidad son arcades, es decir, básicamente consisten en acabar con los enemigos, sin preocuparse de otras consideraciones. El mejor es *Secret Weapons Over Normandy*. Si te gustan de helicópteros, *Thunderhawk Operation Phoenix* es una buena opción. También saldrá a finales de año *Ace Combat 5*.

La saga Oddworld podría llegar a PS2

¿Qué pasa con Oddworld, la quintología de juegos que se inició en PSone? ¿No llegará ninguno a PS2?

Raimond Domenech (e-mail)

Óscar Santos Huidobro.

El tercer título de la saga, *Munch Oddysee*, salió en exclusiva para Xbox, ya que Microsoft "compró" el juego. Parece ser que Microsoft ya no está interesada en más juegos de la serie, por lo que el universo Oddworld podría regresar a PlayStation y estrenarse en PS2. Sin embargo, no hay ninguna noticia al respecto.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Rayas en pantalla

Cuando juego con PS2 veo unas rayas en pantalla que se desplazan de arriba abajo, ¿por qué puede ser?

Ignacio Mataró (Málaga)

Probablemente sea un problema del cable, deberías probar con otro. También es posible que tengas algún tipo de interferencia, por ejemplo, que tengas conectado otro aparato (satélite, vídeo…) que coincida con la misma entrada del televisor. Apaga los otros aparatos cuando enciendas la consola.

Descargas y juego Online

Hola Play2Manía, sois los mejores. Mi problema es que estoy conectado las 24 horas con el eMule, lo que consume mucho ancho de banda. ¿Si me compro un módem para PS2, podré jugar Online con PS2 mientras sigue "chutando" el eMule, o lo tendré que parar?

Guillem Alemany (Barcelona)

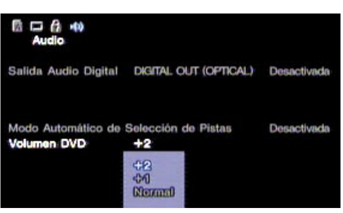
En primer lugar, para jugar con PS2 Online no te hace falta un módem, sólo el adaptador de banda ancha de Sony. Si tienes un router, tendrás que conectar la tarjeta el router. Si no, tendrás que hacer una red entre el PC y la consola. Con respecto a jugar (con el propio PC o con PS2) y descargarte cosas a la vez, nuestro consejo es que no lo hagas. El eMule se come gran parte del ancho de banda y eso va a empeorar el juego. Lo suyo es que lo pares para jugar o lo dejes en 3 ó 4 Kbs de subida.

El volumen de las películas

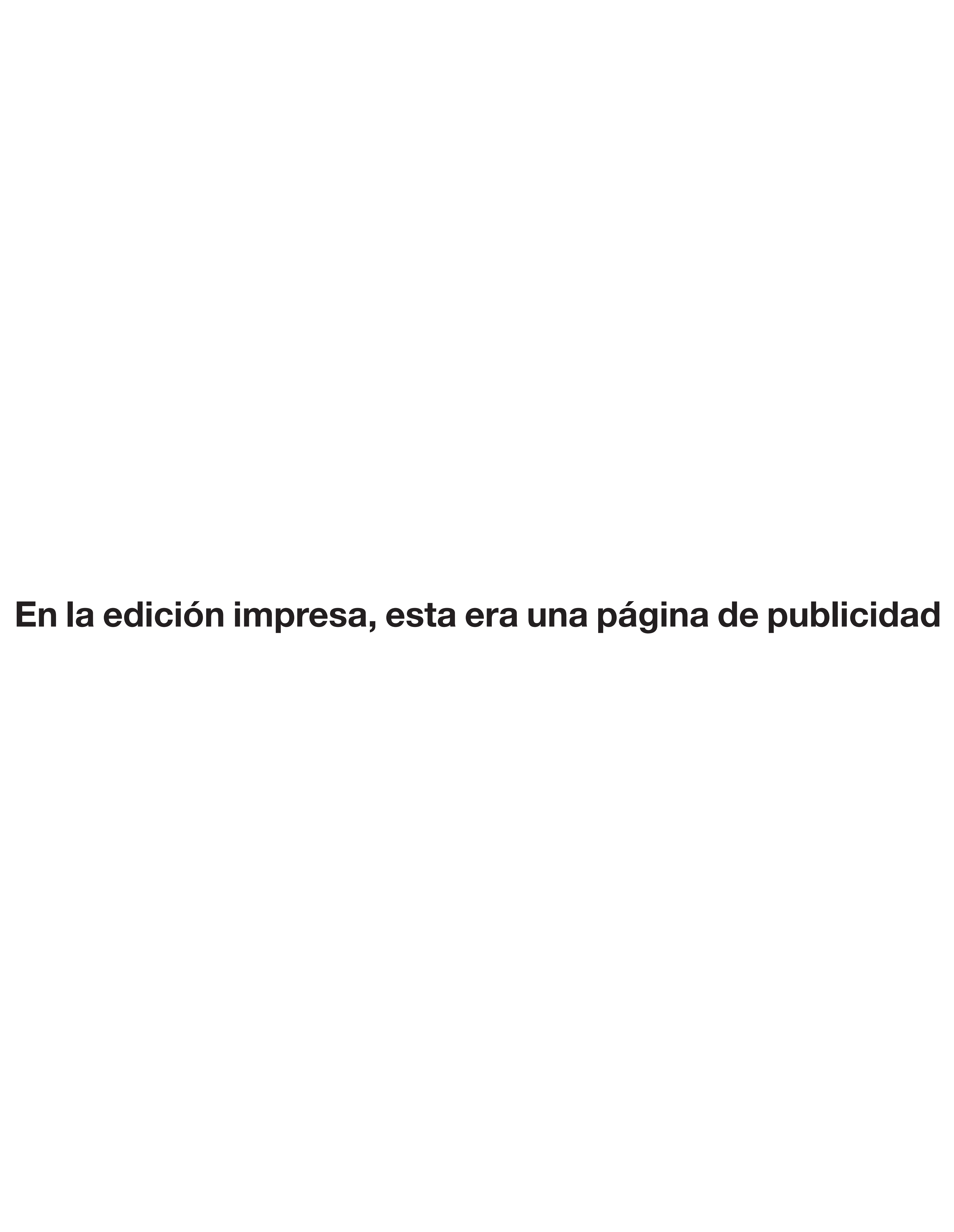
Desde que tengo PS2 oigo muy bajas las películas. Sé que tengo subir el volumen a +2 en el menú de Audio, pero no puedo. ¿Por qué?

Susana Seco (Vizcaya)

En el mismo menú está la opción de salida de Audio Digital. Si la tienes activada no puedes hacer cambios en el ajuste del volumen. Desactívala.



Para cambiar el volumen de la consola, la salida Audio Digital ha de estar desactivada.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Este mes recomendamos...

(=) **1. Euro 2004**
Vive en casa la emoción de la Eurocopa.

(↑) **2. Smash Court Tennis 2**
Un tenis tan asequible como divertido.

(=) **3. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

(↓) **4. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(↑) **5. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

(↓) **6. FIFA 2004**
Con los mejores clubes y ligas del mundo.

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

FIFA Football 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

1. Euro 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de la Eurocopa lo tiene todo para convencer: buenos gráficos, mejor control y todos los equipos y jugadores del evento.

9 **VALORACIÓN: Un simulador basado en *FIFA 2004*, pero más completo. ¿Te gusta el fútbol?**

Fight Night 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

Manager de Liga 2004
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un entretenido manager con el que gestionar todos los aspectos de 778 clubes reales: fichajes, entrenos... aunque no disputas los partidos, sólo das órdenes.

8 **VALORACIÓN: Un completo simulador de "presidente" que enganchará a los fans del fútbol.**

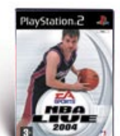
NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de basket, con un control sencillo que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Live 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

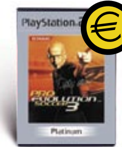
NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

8 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

2. Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**



Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Total Club Manager 2004
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una manager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego resulta divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

9 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita obligada con esta disciplina.**

Aventuras

Este mes recomendamos...

(N) **1. Splinter Cell** Pandora Tomorrow
■ El regreso del espía perfecto.

(N) **2. Driv3r**
■ Un clásico que por fin se estrena en PS2.

(N) **3. Harry Potter** y el prisionero de Azkaban
■ La mejor aventura del joven mago.

(↓) **4. 007: Todo o Nada**
■ La aventura definitiva de Bond, James Bond.

(↓) **5. True Crime**
■ El otro gran capo de la mafia.

(↑) **6. Project Zero II**
■ Otra buena dosis de terror sicológico.

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

007: Todo o Nada
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La mejor aventura de Bond combina acción, infiltración y conducción en un desarrollo variado y sorprendente y una puesta en escena a la altura de las pelis.

9 **VALORACIÓN: Una aventura variada capaz de atrapar a cualquiera. Y con el carisma Bond.**

Alias
Acclaim | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una perfecta mezcla entre la acción y el sigilo en una aventura equilibrada, variada y divertida que además tiene el aliciente de su atractiva protagonista.

8 **VALORACIÓN: Disfrutarán con él tanto los fans de la acción como los de la infiltración.**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados trabajitos de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

2. Driv3r
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años





Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Harry Potter y el prisionero de Azkaban
EA Games | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Fiel recreación de la novela y la película, que nos permite alternar el control de tres personajes (Harry, Ron y Hermione). La mejor aventura de la serie.

8 **VALORACIÓN: Los fans de las aventura de Harry se lo pasarán en grande, aunque se hace corto.**

Hitman: Contracts
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años





Tenemos enorme libertad para cumplir como queramos nuestras misiones de asesinos a sueldo, y todo con un gran apartado gráfico.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción y sigilo que engancha gracias a su variado desarrollo.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Prince of Persia
Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas; estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Project Zero II
Tecmo | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura capaz de asustarnos y obligarnos a seguir jugando hasta el final gracias a su soberbia ambientación y original sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera parte, no lo dudes: te hará pasar auténtico miedo.**

Silent Hill 3
Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

The Getaway
Sony | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.

9 **VALORACIÓN: Si te atrae la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

1. Splinter Cell Pandora Tomorrow
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años





Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2. Si te gusta el género...**

The Suffering
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura que mezcla la acción más intensa con el terror con un resultado espectacular. Lástima que no haya más variedad de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

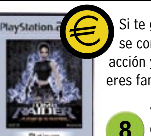
The X-Files: Resist or Serve
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Una aventura de terror basada en "Expediente X" que mezcla acción y puzzles y que sigue las pautas del género. Lástima que esté en inglés.

7 **VALORACIÓN: Si sabes inglés y eres fan de Mulder y Scully te lo pasarás en grande.**

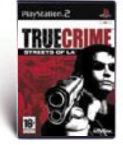
Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

8 **VALORACIÓN: Pese a sus errores técnicos, sabe atrapar y sorprender. Y más a este precio.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(N) **1. Splinter Cell** Pandora Tomorrow
■ **Aventura de infiltración** | 59,95 €



Sin aportar demasiadas novedades respecto a su antecesor, la nueva aventura de Sam Fisher es uno de los mejores juegos de infiltración de PS2.

(N) **2. Driv3r**
■ **Simulador de mafiosos** | 59,95 €



Esperábamos más del estreno de Tanner en PS2, aún así, *Driv3r* es uno de los juegos más atractivos de un mes plagado de grandísimas aventuras.

(↓) **3. SingStar**
■ **Musical** | 59,95 €



La última propuesta de Sony es tan original como divertida. Ninguna reunión de amigos será aburrida con este "superkaraoke" que, además, te pone nota.

(↓) **4. SOCOM II**
■ **Acción táctica** | 59,95 €

Si siempre has querido dirigir tu propio equipo de tropas de élite y además quieres probar el juego Online, has elegido el juego indicado, no lo dudes.

(↓) **5. 007: Todo o Nada**
■ **Aventura de acción** | 63,95 €

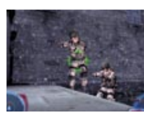


Para disfrutar de todo el glamour, la tecnología y la acción del agente secreto más famoso del cine tienes que probar esta aventura plagada de sorpresas.

(↓) **6. Final Fantasy X-2**
■ **Juego de rol** | 64,95 €

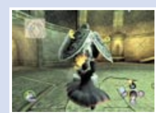
La mejor saga de juegos de Rol de la historia vuelve con la entrega más asequible y variada. Una sorpresa que todo fan de *FF* debe por lo menos probar.

(N) **7. Syphon Filter** Omega Strain
■ **Acción** | 59,95 €



Un juego de acción que se disfruta a tope jugando Online. No llega a la calidad que alcanzó la saga en PSone, pero si la acción es lo tuyo te encantará.

(N) **8. Harry Potter** y el prisionero de Azkaban
■ **Aventura de acción** | 63,95 €



Harry y sus amigos vuelven a PS2 protagonizando su mejor aventura hasta la fecha. Un juego variado y sorprendente que hará las delicias de sus seguidores.

(N) **9. Onimusha 3**
■ **Acción** | 63,95 €



El mejor de la saga gracias a su espectacularidad, su variedad y sus tres protagonistas. Y es que mezclar espadas y armas de fuego resulta muy divertido.

(↓) **10. Euro 2004**
■ **Fútbol** | 59,95 €



Por su calidad y la emoción de los partidos, este juego es perfecto para los fans del fútbol que quieran vivir en casa la emoción de la Eurocopa. Lo tiene todo.

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

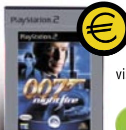
(↑) 1. MOH Rising Sun
Una secuela a la altura de las circunstancias.

(↓) 2. Rainbow Six 3
Un gran shooter táctico y además Online.

(↑) 3. TimeSplitters 2
Variado, divertido, largo y además Platinum.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007: Nightfire
EA Games | 27,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

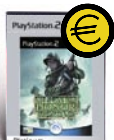
Ghost Recon: Jungle Storm
Ubi Soft | 29,95 € | 1-12 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter subjetivo con componente táctico que, pese a mostrar carencias gráficas y resultar soso jugando solo, sabe divertir tanto a dobles como Online.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción para jugar Online, ya que es barato e incluye Headset.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

Rainbow Six 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

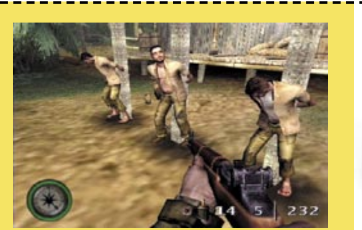
9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

1. Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años

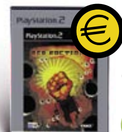


Este shooter, ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, te hace sentir como si realmente fueras un soldado de verdad. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para un shooter con modos Online.**



Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es sólo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

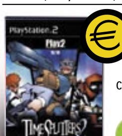
S.W.A.T.: Global Strike Team
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**

XIII
Ubi Soft | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(↑) 1. Ratchet & Clank 2
Más divertido si cabe que la primera parte.

(↓) 2. Jak II El Renegado
El mejor plataformas de PS2.

(↓) 3. Sphinx y la Maldita Momia
Plataformas variadas y con mucho humor.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

I-Ninja
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas con mucha acción, simpaticón y divertido, que tiene en su polifacético héroe y en su variedad de situaciones sus mejores bazas.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un plataformas fresco simpático y con mucha acción, te atrapará.**

Jak II El Renegado
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.

7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

Pitfall: The Lost Expedition
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Saltos, acción y puzzles se unen en un simpático y colorista plataformas de corte clásico. Ofrece un desarrollo entretenido y unos buenos gráficos.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas sin complicaciones que te gustará a poco que te atraiga el género.**

Ratchet & Clank
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Humor y gran calidad gráfica para un divertido juego que mezcla la acción, la habilidad y las plataformas. Es largo y permite manejar docenas de aparatos.

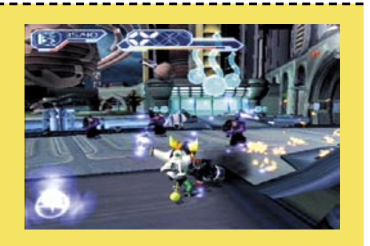
9 **VALORACIÓN: Muy divertido, gustará a los seguidores de las plataformas y de la acción.**

1. Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**



Rayman 3
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sonic Heroes
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un plataformas sorprendente y divertido, en el que manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

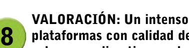
8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Whiplash
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Cargado de exploración, saltos y humor negro, su pareja de protagonistas convierten su desarrollo clásico en original y muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Un intenso plataformas con calidad de sobra para divertir a cualquiera.**



→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Red Dead Revolver**
■ Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

(N) **2. Syphon Filter Omega Strain**
■ El regreso de un clásico de la acción.

(↓) **3. SOCOM II**
■ El equipo perfecto para jugar Online.

(↓) **4. Baldur's Gate Dark Alliance II**
■ Acción y rol y además con modo Cooperativo.

(=) **5. ESDLA El Retorno del Rey**
■ El juego de acción más de moda.

(N) **6. Van Helsing**
■ Tan espectacular como la película.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo tripidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Champions of Norrath
Ubi Soft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas. Lo mejor, jugar 4 a la vez.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.**

Chaos Legion
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con intensas peleas que compensan su poca variedad.**

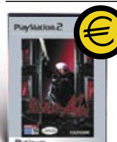
Cuestión de Honor
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una película "hongkongnesa" de la que tú eres el protagonista. Disfrutarás de los espectaculares combates y su original sistema de control.

8 **VALORACIÓN: Atrapa gracias a su desenfrenada acción. Aunque no te durará demasiado.**

Devil May Cry
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción con su espectacularidad.**

ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos primeras pelis, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Freedom Fighters
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Tu misión es liberar a los EEUU de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Resulta divertido, pero se hace algo corto.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica entretenido, dinámico y fácil de manejar.**

Futurama
SCI | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos con el humor propio de la serie de TV. Y además es Platinum.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie te lo vas a pasar en grande.**

Manhunt
Rockstar | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para adultos que disfruten con el gore y la tensión.**

1. Red Dead Revolver
Rockstar | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Eso sí, se hace corto.**



Max Payne 2
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals + Headset
Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

Van Helsing
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción y combinado con plataformas y puzzles, al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

2. Syphon Filter: Omega Strain
Sony | 74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSone que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una de las mejores opciones para disfrutar a tope del juego online. Jugando sólo pierde.**



Zone of the Enders: The Second Runner
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

Los mejores Platinum

(↑) **1. Los Sims**
■ **Simulador | 29,95 €**



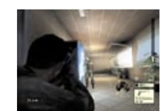
Si la idea de "jugar a vivir" te atrae, éste es tu ocasión. Con su precio Platinum, *Los Sims* es una compra ideal si quieres experimentar nuevas sensaciones.

(↑) **2. Formula One 2003**
■ **Velocidad | 29,95 €**



Si te quedaste con ganas de emular los éxitos de Alonso, ésta es tu gran oportunidad de probar suerte. Con su precio Platinum este simulador no tiene rival.

(↑) **3. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Si quieres saber cómo se las gasta el rival de Solid Snake y no quieres gastarte mucho dinero, prueba esta aventura Platinum. Seguro que no te defraudará.

(↓) **4. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**

Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(↓) **5. SOCOM**
■ **Acción bélica | 29,99 €**



Desde su estreno en Platinum, se ha convertido en la mejor opción para los que quieran probar el juego Online. Si te gusta la acción táctica, ya sabes.

(=) **6. NBA Street Vol. 2**
■ **Baloncesto | 29,95 €**

La cara más espectacular y divertida del basket, ahora en precio Platinum. Te lo pasarás en grande jugando con otros tres amigos.

(↑) **7. Midnight Club II**
■ **Arcade de velocidad | 29,95 €**



Un espectacular arcade de carreras callejeras que nos ofrece una enorme libertad a la hora de conducir por la ciudad. Si te gusta la velocidad límite te encantará.

(↑) **8. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**



Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que, a este precio, nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(↑) **9. Commandos 2**
■ **Estrategia | 29,95 €**



La mejor estrategia en tiempo real que puedes disfrutar en PS2, es además una fiel recreación de los lugares y acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial.

(↓) **10. Enter the Matrix**
■ **Acción en tercera persona | 29,99 €**



Los fans del fenómeno "Matrix" ya pueden disfrutar de un juego de acción tan trepidante como las películas y por un precio bastante ajustado.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Final Fantasy X-2**
El más asequible de la saga.

(↑) **2. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

(N) **3. .Hack // Mutation**
Un rol diferente, para apasionados del manga.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

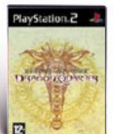
Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

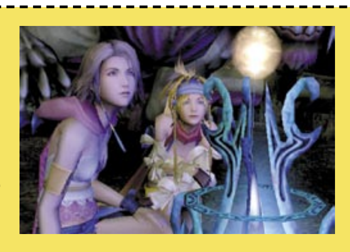
10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

1. Final Fantasy X-2
Square Enix | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero tanto de argumento como de desarrollo, y menos lineal

10 **VALORACIÓN: Lo mejor de la saga, pero mucho más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complicado.**



Glass Rose
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Una aventura gráfica con un atractivo argumento, aunque por desgracia está en inglés, lo que hace difícil seguir los diálogos. Muy lineal y sesuda.

6 **VALORACIÓN: Una aventura para los jugadores pacientes que disculpen su lento ritmo.**

.Hack // Infection Vol. 1
Bandai | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un RPG de acción que ofrece una fusión entre rol y anime. De hecho, el juego se basa en los combates y se sigue la historia en el vídeo DVD incluido.

7 **VALORACIÓN: Gracias al argumento y al DVD se disculpa su desarrollo poco variado.**

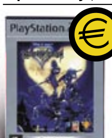
.Hack // Mutation Vol. 2
Bandai | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



La segunda parte de *.Hack* se puede jugar de manera independiente y tiene los mismos ingredientes: combates en tiempo real y una buena historia en el DVD.

7 **VALORACIÓN: Sigue teniendo un desarrollo poco variado, pero si te gusta el manga lo perdonarás.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Lucha

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Mortal Kombat V**
La lucha más salvaje y completa.

(N) **3. Onimusha Blade Warriors**
Lucha, espadas y demonios en el Japón feudal.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

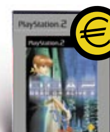
Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dead or Alive 2
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.

8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Dragon Ball Z Budokai
Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego basado en la serie de animación nos presenta a todos los personajes y combates muy fieles a la estética de Dragon Ball.

8 **VALORACIÓN: Fiel al manga y muy espectacular, ideal para los seguidores de la serie.**

Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si eres fan del género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

3. Onimusha Blade Warriors
Capcom | 44,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



El universo de la saga *Onimusha* sirve de escenario para un juego de lucha basado en la magia y las espadas. Lo mejor es jugar cuatro a la vez.

7 **VALORACIÓN: Pese a su repetitivo desarrollo, sabe cómo divertir. Y más en compañía.**



Soul Calibur II
Namco | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

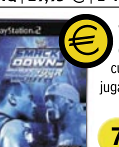
Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

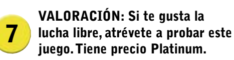
9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

WWE Smackdown! 4 Shut your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**



Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(↑) **1. Gran Turismo 4 Prologue**
■ Para abrir boca antes de la llegada de *GT4*.

(↓) **2. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(=) **3. Formula One 2003**
■ El único con la temporada al completo.

(=) **4. Colin McRae 04**
■ Así se pilota un coche de rally.

(=) **5. Moto GP 3**
■ El mejor simulador de motos.

(↑) **6. The Simpsons Hit & Run**
■ Velocidad, acción y, claro, mucho humor.

ATV Off Road Fury 2

THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años

Estamos ante un arcade de quads variado, divertido y con numerosos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 2

Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.**

Colin McRae Rally 3

Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Ponte a los mandos del Focus de McRae y álzate con el campeonato del mundo en un juego de control realista y excelentes gráficos.

9 **VALORACIÓN: Está superado por su secuela, pero es un juego genial y a un gran precio.**

Colin McRae Rally 04

Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

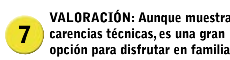
9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



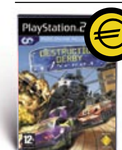
El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.



7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Destruction Derby Arenas

Sony | 19,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de carreras en el que además debemos destrozar los coches rivales a base de provocar espectaculares choques. Y es Online.

7 **VALORACIÓN: Un arcade de velocidad diferente y con un divertido modo Online.**

Formula One 2003

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

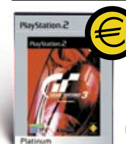


El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia oficial. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

Gran Turismo 3

Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...



10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

1. Gran Turismo 4 Prologue

Sony| 39,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una magnífica oportunidad para ver algunas de las novedades que tendrá *Gran Turismo 4*. Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 **VALORACIÓN: Pese a estar limitado, si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará.**



Midnight Club II

Rockstar | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Shox

EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

2. Need for Speed Underground

EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, veloz y espectacular, que además nos permite "tunear" los coches.**



Spy Hunter 2

Midway| 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un divertido arcade cargado de acción que nos permite manejar un vehículo capaz de transformarse en moto y lancha armado hasta los dientes.



7 **VALORACIÓN: Divertido y trepidante, aunque técnicamente es flojete y un poco repetitivo.**

The Simpsons: Hit & Run

Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción y acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por Los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

WRC 3

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

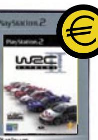


El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

WRC II Extreme

Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rallies con la licencia oficial, calidad técnica y realismo. Ofrece un asequible control y un gran precio. Eso sí, la secuela es mejor.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.**

Vuestros favoritos

(=) **1. Metal Gear Solid 2**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**



La situación no varía y *Metal Gear* sigue siendo el juego más votado por vosotros, aunque continúa amenazado por *Vice City*. Sin duda, un duelo de titanes.

(=) **2. GTA Vice City**
■ **Simulador de mafioso | 34,95 €**



Por el clásico de Rockstar no pasa el tiempo y mes tras mes sigue siendo uno de los juegos más votados: parece que nunca os cansáis de darle caña a la mafia.

(↑) **3. Splinter Cell**
■ **Aventura de infiltración | 29,95 €**

El rival de *Metal Gear* recupera posiciones y se sitúa en un sorprendente tercer puesto, después de varios meses de capa caída. Se ve que Sam os cae bien.

(↑) **4. Kingdom Hearts**
■ **RPG de acción | 29,95 €**

Tras un vertiginoso descenso, este genial juego de rol se ha vuelto a colocar entre los mejores, remontando desde el último lugar. Por algo será.

(↑) **5. The Getaway**
■ **Aventura de acción | 29,95 €**

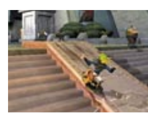


Nuestro mafioso londinense no sólo aguanta el tirón, sino que además sube puestos. Habrá que ver si puede con *Driv3r* y con los adeptos que va ganado *True Crime*.

(↑) **6. FIFA 2004**
■ **Simulador de fútbol | 62,95 €**

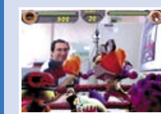
El juego más completo, con más clubes y ligas, mantiene su posición en listas, y además remonta puestos pese a tener casi asegurado el descenso.

(↑) **7. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 59,95 €**



Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(↓) **8. EyeToy Play**
■ **Minijuegos | 59,95 €**



El divertidísimo juego con cámara de Sony se mantiene en vuestra lista de favoritos. Si le seguís votando al mismo ritmo seguro que llega más arriba.

(↑) **9. Final Fantasy X-2**
■ **Juegos de rol | 64,95 €**



La esperada secuela de *FFX* entra en listas gracias al aluvión de votos recibido el último mes. Si seguí votando al mismo ritmo no tardará en llegar más arriba.

(↑) **10. Formula One 2003**
■ **Velocidad | 29,95 €**



Con el inicio de la nueva temporada de F-1, este genial simulador de Sony ha vuelto a ganar todo vuestro interés. Y más con su precio Platinum. Ojo a su secuela.

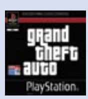
Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Los mejores juegos PSone

(↑) **1. Pack Driver**
■ Conducción/Acción | 24,95 €


El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(↑) **2. GTA Coleccionistas**
■ Acción/Conducción | 19,95 €


En un mismo pack, y aun precio de lujo, las primeras versiones de *GTA* para PSone: *GTa2* y su expansión *GTA London.* Si eres fan de la saga, no te lo pierdas.

(↓) **3. Metal Gear Solid Band**
■ Aventura de acción | 14,95 €


El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSone y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↓) **4. FIFA 2004**
■ Simulador de fútbol | 29,95 €


El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(=) **5. Pro Evolution Soccer 2**
■ Deportivo | 29,95 €


Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) **6. Gran Turismo 2**
■ Conducción | 19,95 €


Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) **7. Tomb Raider III**
■ Aventura de acción | 12,95 €


Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) **8. Syphon Filter 3**
■ Aventura de acción | 19,95 €


Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) **9. Time Crisis Proyecto Titán**
■ Arcade de pistola | 22,95 €


El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

(↓) **10. Medievil 2**
■ Acción | 23,98 €


Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

→ Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Sims**
■ Con su precio Platinum es irresistible.

(=) **2. Commandos 2**
■ Acción y estrategia hecha por españoles.

(↑) **3. Aliens Vs. Predator**
■ Monstruosa estrategia en tiempo real.

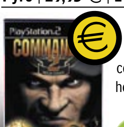
Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Aliens Vs. Predator Extinction
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años


Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.

7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años


El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en la mejor elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 19,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años


Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años


Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años


Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

1. Los Sims
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años


Conviértete en el dios de tu Sim y gestiona por completo todos los elementos de su vida: qué come, qué viste, dónde trabaja, sus amigos...

8 **VALORACIÓN: Un simulador "de vida" que atrapa desde el principio. A este precio, tienes que probarlo.**



Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años


Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia, en un juego ideal para jugar acompañados.**

→ Varios

Este mes recomendamos...

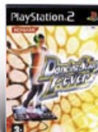
(=) **1. SingStar**
■ Mucho más que un simple karaoke.

(=) **2. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **3. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Dancing Stage Fever
Konami | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.

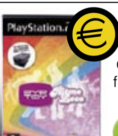
7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años


Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy: Ritmo Loco + Cámara
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años


La expansión de EyeToy Play es un juego de baile en el que debemos demostrar nuestro ritmo y habilidad frente a la cámara. Hilarante.

8 **VALORACIÓN: Resulta mucho más corto que *EyeToy Play*, pero igual de divertido.**

Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años


Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

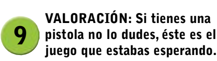
8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

1. SingStar + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años


30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones de amigos, fans de la música y cantantes en potencia.**

Time Crisis 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2, ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica. ¿Quieres más?

9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

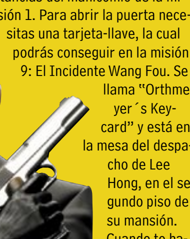
Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.



ALIAS

• **Desbloquear la selección de nivel**: Después de terminar el juego una vez, en la pantalla donde pone "New Game" pulsa simultáneamente estos botones: **L1 + R1**.
• **Passwords**:
WRECKINGBALL: Inteligencia Artificial loca.
BIGDOGS: Los 50cc.
MINIGAMES: Todas las máquinas.
OBTGOFAST: Inteligencia artificial experta.







HITMAN: CONTRACTS

• **Abrir todos los niveles:**
Introduce este código en el menú principal:
✖, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.
• **Conseguir pistola especial:**
Si quieres hacerte con esta pistola toma nota. La tiene un paciente que se encuentra detrás de las puertas cerradas de una de las estancias del manicomio de la misión 1. Para abrir la puerta necesitas una tarjeta-llave, la cual podrás conseguir en la misión 9: El Incidente Wang Fou. Se llama "Orthmeyer´s Keycard" y está en la mesa del despacho de Lee Hong, en el segundo piso de su mansión. Cuando te hayas hecho con la tarjeta-llave, termina la misión y salva tu progreso. Vuelve al menú principal y vuelve a jugar la primera misión. Ve a la sección norte del mapa y gira a la derecha en la pequeña habitación con el sensor rojo parpadeante que hay en su interior. Atraviesa la puerta del oeste y "despacha" al paciente para coger el arma.
• **Volver a la vida:**
Notarás que, cuando tu barra de salud llega a cero, el juego comienza a verse en blanco y negro, lo que significa que se acerca tu muerte. Si durante ese tiempo eres capaz de volarles la cabeza a cuatro enemigos distintos recibirás una pequeña cantidad de vida que te permitirá volver al juego.

[B]

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

• **Subir de nivel y el dinero:**
Pulsa y mantén:
L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖.
Mientras los mantienes pulsados, presiona **L2**. Subirás hasta nivel 10, tendrás 45 puntos de habilidad y 500.000 monedas.
• **Saltar de nivel y salud infinita:**
Durante el juego, pulsa y mantén:
L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✖.
Mientras los mantienes pulsados, presiona **Start**. Aparecerá un menú donde activar los trucos.

[C]

CELEBRITY DEATHMATCH

• **Jugar con Adam Sandler:**
En el modo "Crear un personaje", introduce como nombre "Adam Sandler" para desbloquear al actor.



[D]

DOS POLICÍAS REBELDES II

• **Desbloquearlo todo:**
Introduce la siguiente combinación:
●, ↑, ■, ▲, →, ↓.

[F]

FIGHT NIGHT 2004

• **Desbloquear a Big Tigger:**
Selecciona "My Corner" en el menú principal y mira los libros de récords. Localiza la pantalla que dice "Most Wins -Boxer" y pulsa ↑ dos veces.



[K]

KILL.SWITCH

• **Munición infinita:**
Completa el juego y pulsa:
L1, R1, ■, ■ ó L1, R1, ▲, ■, ■.

[L]

LA MANSIÓN ENCANTADA

• **Jugar como Skeleton Zeke:**
Pulsa y mantén la siguiente combinación en la pantalla donde aparecen los copyrights del juego:
▲, ●, ■, ✖.
• **Modo Dios:**
Mantén pulsada → en la cruceta y pulsa: **■, ●, ●, ●, ■, ●, ▲, ✖**.
• **Seleccionar nivel:**
Mantén pulsada → en la cruceta y pulsa: **●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖**.
• **Armas:**
Mantén pulsada → en la cruceta y pulsa: **■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●, ✖**.

LAS TORTUGAS MUTANTES NINJA

• **Pies raros para las tortugas:**
En la pantalla del título, pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Oirás una frase confirmando el truco.
• **Nuevos uniformes:** Introduce los códigos y mantén presionado **L1** o **R1** cuando elijas al personaje:
• Para Donatello: DDSMS o RRSLR.
• Para Leonardo: LDMSR o RLSLS.
• Para Michaelangelo: RRLMD o RLSLS.
• Para Raphael: DMDML o SLSMM.
• **Poder de ataque doble:**
• Para Donatello: DRLDS.
• Para Leonardo: LMLSD.
• Para Michaelangelo: SMRDL.
• Para Raphael: RDSRL.
• Para Leonardo: MRLLM.
• **Poder de defensa doble:**
• Para Donatello: SSSMR.
• Para Michaelangelo: MRRML.
• Para Raphael: LRMDS.
• **Efecto Power Up doble:**
Los personajes se iluminan en rojo:
• Donatello: DMDRS.
• Leonardo: LSLSR.
• Michaelangelo: MMSLR.
• Raphael: SLDSM o MSLLR.

LOONEY TUNES: DE NUEVO EN ACCIÓN

Introduce en el menú de códigos las siguientes palabras:
• **Jugar todo el juego con "Super Pato":** DANGERD.
• **Un arma nueva:** HENSAWAY.

CHAMPIONS OF NORRATH

• **Subir de nivel 1 a 20 y conseguir además 999 puntos de habilidad:**
Sólo funciona con un personaje de nivel 1. Introduce el código cuando el juego haya empezado y tengas el control del personaje. Pulsa y mantén **L1 + R2 + ▲ + R3**.

[M]

MANHUNT

• **Trucos salvajes:**
Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño del juego como bonus. Como extra, consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la izquierda con la que tenga a su derecha para conseguir el truco completo.
Introduce estos códigos en el menú principal.
• **Regeneración:**
R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
• **Equipación completa:**
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
• **Superpuñetazo:**
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
• **Correr siempre:**
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
• **Silencioso:**
R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
• **Invisible: ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑**.
• **Cazadores con voces de helio:**
R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
• **Piel de mono:**
■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
• **Piel de cerdito:**
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
• **Piel de conejo:**
←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.
• **Desbloquear bonus:**
Consigue tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.
• **Hard as Nails:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
• **Brawl Game:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
• **Monkey See, Monkey Die!:**
Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
• **Time 2 Die:** Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.



MAX PAYNE 2

• **Desbloquear todos los niveles y modos de juego:**
Durante el juego, introduce la siguiente combinación:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza una partida nueva y tendrás todo desbloqueado.

[N]

NBA LIVE 2004

Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce cualquiera de éstos en función del truco:
• **Jerseys de los Hardwood Classics:** 725JKUPLMM.
• **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
• **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
• **Toda la equipación deportiva del equipo:** YREY5625WQ.
• **Puntos para comprar en tiendas:** 87843H5F9P.
• **Personajes secretos:** Crea un jugador con uno de estos nombres como apellido. Estará disponible como agente libre.
posneghx - Mario Austin.
skenxido - Malick Badiane.
zxccvdri - Sani Becirovic.
bbvdkcvm - Matt Bonner.
sdfgurkl - Carlos Delfino.
pockdlek - Andreas Glyniadakis.
sosodef - Jermanie Dupri.
oeisndla - Kyle Korver.



LOS SIMS TOMAN LA CALLE



Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho.
Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado.
Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.

• Activar trucos:
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa:
R2, **L1**, **R1**, **L2**, ←, ●.
Fuera de la casa aparecerá un gnomo: esto significa que puedes meter más trucos.

• Desbloquear todos los objetos:
Pulsa **L2**, **R2**, ↑, ▲, **L3**.

• Rellenar los motivos de tu Sim:
Pulsa **L2**, **R1**, ←, ●, ↑. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim, es decir, comida, higiene, bienestar, etc.

• Más dinero:
Pulsa **L1**, **R2**, →, ■, **L3**. Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Cada vez que pulses sobre ella conseguirás 10.000 simoleones.

• Todas las localizaciones:
Pulsa **R2**, **R3**, **L3**, **L2**, **R1**, **L1**. Podrás visitar (pero no mudarte) todas las casas del juego.

• Todas las opciones sociales:
L1, **R1**, ↓, ✖, **L3**, **R3**.

• Desbloquear todas las prendas para vestir:
L1, **R2**, ✖, ●, ↑, ↓ (estos dos últimos con el stick analógico).

nbvksmcn - James Lang.
qwpoaszx - Paccelis Morlende.
whsucpoi - Aleksander Pavlovic.
poilkjmn - Rick Rickert.
ioubfdcj - Sofoklis Schortsanitis.
xcfwqase - Tommy Smith.
poioijis - Szymon Szewczyk.
zxdsdrke - Nedzad Sinanovic.
itnvcjsd - Remon Van de Hare.
wmzkcoi - Xue Yuyang.

NFL STREET

Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador para desbloquear a los siguientes equipos:
- **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
- **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
- **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
- **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
- **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
- **NN6789:**All-Star NFC North.
- **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
- **NW9378:**All-Star NFC West.



[P]

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

• Primer nivel del *Prince of Persia* original en 3D:
Comienza una partida. En el balcón del inicio, mantén **L3** y pulsa:
✖, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ●.

• Passwords de nivel del *Prince of Persia* original:
Activa el truco anterior y en la pantalla de passwords introduce éstos:

Nivel 2: KIEJSC
Nivel 3: DMKERC
Nivel 4: ACCVQC
Nivel 5: XRTLQC
Nivel 6: UHLCQC
Nivel 7: RXCTPC
Nivel 8: KBJOOC
Nivel 9: DFPJNC
Nivel 10: SWJJLC
Nivel 11: LAQEKC
Nivel 12: ZMBTOC

[S]

SCOOBY DOO MISTERY MAYHEM

• Minijuegos:
Para desbloquear los diversos minijuegos de esta aventura, tienes que localizar todos los ingredientes del sándwich en cada nivel, es decir, el jamón, el tomate, la mayonesa, los pepinillos y la lechuga. Es fácil encontrarlos y no te supondrán demasiados problemas. Aquí tienes una lista de los minijuegos y lo que debes hacer:
Episodio 1: "Trap the Fake Ghost".
Mueve las estanterías de libros para formar un camino que permita al falso fantasma alcanzar la X roja.
Episodio 2: "Monster Frenzy".
Capturar al fantasma con el libro de los muertos en el tiempo que te dan.
Episodio 3: "Mine Cart".
Esquiva los obstáculos y alcanzar el final del recorrido.



Episodio 4: "Mini Trail Bike".
Igual que el anterior.
Episodio 5: "Spooky Science".
Usa el Super Spooker 3000 para asustar a los científicos que llevan los trajes protectores blancos.

SPAWN: ARMAGEDDON

Estos trucos se introducen con el juego en pausa. Si oyes la frase "Bendito necroplasma" lo has hecho bien.
• Todas las armas:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←.
• Munición infinita:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →.
• Salud y Necroplasma infinitos: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• Necroplasma infinito:
↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
• Sin sangre:
↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
• Abrir todos los cómics:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑.
• Abrir todas las misiones:
↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →.
• Abrir la enciclopedia:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.



SOCOM II ONLINE

• Modo visión nocturna en tercera persona:
Cuando juegues Online, puedes usar tus gafas de visión nocturna y permanecer en perspectiva de tercera persona y así ver muchas más cosas que en primera persona. Para hacerlo, mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación.
Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

MANAGER DE LIGA 2004



• Truco maestro:
Introduce LMA2004A en la sección del juego "Introduce tu nombre" cuando empieces una nueva partida. Después, ve a la sección "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que te ofrece un montón de ventajas extra. Nunca un password tan sencillo ha dado para tanto.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

Atascado en Broken Sword 3 El Sueño del Dragón

Hola play2maníacos, me encanta la revista. Estoy atascado en *Broken Sword 3*, después de salir de Glastonbury con George. Ahora estoy de nuevo con Nico, que ha pasado detenida dos días. Es de noche y he vuelto al barrio del asesinato para ver si hay alguna pista, pero no encuentro nada y no sé dónde ir. Ayudadme, por favor. Muchas Gracias.

✉ Aaron Blanco Bruño (L'Eliana, Valencia)

Lo primero que debes hacer es volver al callejón donde viste a la mujer barriendo por el día. Ahora está hablando la vecina de Vernon (el asesinado). Habla con la dos y la vecina se irá. Vuelve a hablar con la mujer que barre y te dirá que Vernon buscaba un manuscrito. Ahora ve al callejón de la escalera de incendios que da al apartamento de Vernon y sube por ella. Pasa el periódico por debajo de la puerta y usa el lápiz en la cerradura para que caiga una llave. Ahora coge el papel y podrás recoger la llave, usarla en el cerrojo y seguir investigando en el apartamento de Vernon.

Mejorando armas en Final Fantasy X

Queridos amigos de Play2Manía: soy un fan de *Final Fantasy X* y llevo casi 250 horas jugando. Tengo a todos los personajes muy evolucionados, he vencido a todos los eones oscuros y al Verdugo final. Sólo me falta mejorar algunas de las armas de los Siete Astros. No encuentro ni el arma de Wakka ni el Emblema de Mercurio y tengo el arma de Kimahri, pero me faltan tanto el emblema como el símbolo. Me gustaría que me dijerais donde puedo encontrar estos objetos.

✉ José Luis Ruiz Gilabert (Aspe, Alicante)

Para conseguir el arma de Wakka (el Arma Campeón del Mundo), tienes que jugar bastantes campeonatos de Blitzbol desde las Esferas del Viajero y convertirte en un gran jugador (cosa que seguro que ya has hecho con tantas horas de juego). Dirígete a la taberna de Luca y habla con el dependiente del mostrador, que te entregará el arma. El Emblema de Mercurio aparece como premio de la liga de Bliztbol cuando tengas determinadas habilidades aprendidas con Wakka. Respecto al arma de Kimahri (el Arma Longinus), el Símbolo de Júpiter lo encontrarás si inspeccionas las columnas de la izquierda que hay al final del monte Gagazet. Y para conseguir el emblema de Júpiter debes capturar las mariposas irisadas de las dos zonas del bosque de Macalamia.

Cerca del final de Final Fantasy X

Hola amigos de Play2Manía. Tengo el *Final Fantasy X* y tras casi cuatro meses de juego y mucho explorar estoy a punto de ver el final. Pero ahora mismo estoy atascada en el combate contra los brazos de Sinh. ¿Me podríais indicar alguna forma de derrotarle? Gracias, chicos.

✉ Beatriz Calderón (e-mail)

Pues sí, Beatriz, estás bastante cerca del final, pero aún te quedan una serie de combates muy duros. Antes de nada, es muy recomendable que tengas ya las armas definitivas de todos los personajes y las magias Fulgor, Artema, Magia Doble (de Lulú), Sanctus y Autolázaro (de Yuna), de modo que si todavía no las tienes es mejor que entrenes un poco más para completar el panel de desarrollo de cada personaje. También es útil que, además de Yuna, tengas a otro personaje capaz de ejecutar magias de curación. En concreto, contra los Brazos de Sinh lo primero es realizar Prisa + +. Con la magia doble de Lulú realiza los ataques más potentes: Fulgor y Artema. Respecto a acercar o alejar la nave con Comando Extra, te conviene pelear de cerca si tus personajes más fuertes son los que realizan ataques físicos, o de lejos si has potenciado más a aquellos que realizan ataques a distancia. Ah, y no dejes de robar con Rikku a los dos brazos.

Trucos para Legacy of Kain: Defiance

Hola play2maníacos. Me he comprado *Legacy of Kain: Defiance* porque esta saga me gusta mucho, pero me está costando avanzar. Me gustaría conocer algún truco que me haga más fácil el juego, como energía infinita. Muchas gracias.

✉ Ramón Salados (e-mail)

Ahí van unos cuantos trucos con los que eliminar a tus enemigos será coser y cantar. Para que funcionen, pausa el juego, introduce el código y después pulsa Start para seguir jugando.

Aumentar Salud: ←, →, ←, →, **R1**, **L1**, ●, ▲, ↓.
Todas las puertas: →, ↓, ↑, ↓, ↑, **R1**, ▲, ●, ↓.
Aumentar todo: ←, ←, ↑, ↑, **L1**, **R2**, ●, ↓, ▲.
Carga de la espada infinita: ↓, ↓, ↑, ←, **R1**, **R2**, ↓, ▲, ●.
Invencible: ↑, ↓, →, ↓, **R1**, **R2**, ↓, ▲, **L1**.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS



• **Personajes secretos:**
Supera el juego con personajes normales para desbloquear a otros secretos. Una vez que los hayas desbloqueado, tienes que luchar en el modo Versus para que estos personajes se unan al combate. Tendrás que derrotarlos para hacerlos tuyos.
Giramusaido: Debes tener a Musaido en nivel 3.
Gogandantess: Supera el juego con Samanosuke Akechi, Kaede, Soldado normal y Maeda Keijirou en el modo Historia.
Jujudormah Ran: Supera el modo Historia con Jujudormah (ha de tener nivel 3 o más).
Magoichi Saiga: Disputa 200 peleas en modo Versus.
Marcellus Modify P: Haz que Marcellus alcance el nivel 2 o superior.
Marcellus Modify S: Haz que Marcellus alcance el nivel 3 o superior.
Miyamoto Musashi: Supera el modo Historia con Normal Soldier (ha de tener nivel 3 o superior).
Musaido: Haz que Three Eye alcance el nivel 2.
Oda Nobunaga: Supera el modo Historia con los doce personajes normales del juego.
Rockman EXE: Supera el modo Historia con Samanosuke Akechi.
Rockman EXE , Grand Style: Haz que Rockman EXE alcance el nivel 2.
Rockman EXE , Bug Style: Haz que Rockman EXE alcance el nivel 3 o más..
Rockman Zero: Usa a Rockman EXE para conseguir las 3 piezas Z (roja, azul y verde).
Rockman Zero, Proto Form: Has de tener a Rockman Zero en nivel 2.
Rockman Zero, Ultimate Form: Has de tener a Rockman Zero con nivel 3.
Sasaki Kojirou: Supera el modo Historia con Miyamoto Musashi.

SOUL CALIBUR II

• **Repetición a cámara lenta:** Al acabar un round, mantén ✖+▲+↓.
• **Personajes charlatanes:** Cuando hayas elegido a tu personaje y aparezca la pantalla de carga, pulsa cualquier botón para que tdiga algo.
• **Elegir pose de victoria:** Antes de que tu personaje haga su pose de victoria, mantén pulsado un botón para que haga otra.
• **Desbloquear el perfil de un personaje:** Supera el modo Arcade con ese personaje.
• **Intro de la versión Arcade:** Supera el modo Extra Time Attack Mode.
• **Versión casera de la intro:** Supera el modo Extra Survival Mode.

[T]

TENCHU 3

• **Recuperar salud:** Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■. Tu salud subirá hasta 100. Puedes repetirlo todas las veces que quieras durante el juego. También funciona en modo Multijugador.
• **Todos los ítems en la tienda:** En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa: ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
• **Desbloquear nivel Bonus:** En la pantalla del título, pulsa: **L1**, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←.
• **Desbloquear la cara "B" de la banda sonora del juego:** En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa: ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
• **El auténtico Rikimaru:** En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa: ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.
• **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:** En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa la siguiente combinación de botones: ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
• **Todos los personajes en multijugador:** En la pantalla del título pulsa: **L1**, **R2**, **L2**, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**.

• **Todas las misiones:** En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.

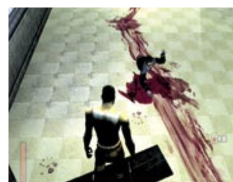


THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal (la sala de estar donde está Homer), ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
• **Cámara diferente:** ●, ●, ●, ✖.
• **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
• **Tener todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
• **Ver créditos:** ✖, ■, ■, ▲.
• **Rejilla de programación:** ●, ✖, ●, ▲.
• **Destrozar de un golpe:** ▲, ▲, ■, ■.
• **Ver velocímetro:** ▲, ▲, ●, ■.
• **Sonidos extraños:** ■, ■, ■, ▲.
• **Desenfocado:** ▲, ●, ▲, ●.
• **Coche de ladrillos rojos:** ●, ●, ▲, ■.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):
• **Modo Ácido:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
• **Fotos familares:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
• **Abismos:** ↑, ↑, ↑, →, →, →.
• **Magia direccionada:** ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
• **Fundido a negro:** ↓, ↓, ↓, ↓.
• **Fotos familiares sangrientas:** ←, →, ←, →, ←, →, R2.
• **Llenar la salud al máximo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
• **Consigue todas las armas y objetos excepto la Gonzo Gun:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
• **Conseguir la Gonzo Gun:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
• **Todo en blanco y negro):** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2. Pausa el juego para desactivarlo.
• **El infierno en una botella:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
• **Cerdo Informativo:** →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →.
• **Subir el nivel "maligno" de Torque:** ←, ←, ↓, ↑.
• **Subir el nivel "bueno" de Torque:** ↑, ↑, →, ↑.
• **Deja que todos veamos la luz:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
• **Llega la locura:** →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.
• **Recargar munición de las armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
• **Como el demonio:** ↑, ↓, ←, →.
• **Dile hola a mi pequeño amigo:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
• **Recortada frenética:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
• **Limpieza total:** ↓, ↑, →, ←.
• **El Big Bang:** →, →, →, ←, ←, ←.
• **Botella de Xombium llena:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
• **Archivos de monstruos:** Usa tu transformación en monstruo durante todo el tiempo que puedas a lo largo de tu aventura y completa el juego.
• **Archivos de Torque:** Toma "malas" decisiones, como matar a gente indiscriminadamente o dejarles morir, etc, y termina el juego.
• **Archivos de la familia de Torque:** Toma "buenas" decisiones, como salvar personajes de la muerte, ayudarles, etc, y termina el juego.
• **Hacer que funcione la linterna sin pilas:** Enciende tu linterna hasta que se acaben las pilas. Déjala encendida aunque no funcione y salva la partida. Vuelve a cargar el juego y verás que la linterna funciona sin que se haya tenido en cuenta el gasto anterior de pilas.





Sorteamos

Todo lo necesario para pásartelo en grande cantando con los amigos: PS2, SingStar, micrófonos camisetas...

¡¡Juega con tu móvil y gana!! ¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "starplay" y entrarás en el sorteo de 6 lotes SingStar. El primero está compuesto por 1 bundle PS2 Silver + 1 SingStar + 2 Micrófonos + 2 Camisetas. Los 5 restantes se componen de 1 juego SingStar + 2 Micrófonos + 2 camisetas.

6 CAMISETAS CHICO

5 SINGSTAR+ MICRÓFONOS

1 BUNDLE PS2+ SINGSTAR

6 CAMISETAS CHICA

singstar

BASES DEL CONCURSO

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: starplay.

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 6 mensajes. El primero recibirá un Bundle PS2 + SingStar + 2 camisetas. Los 5 restantes recibirán 1 juego SingStar + 2 camisetas.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de junio al 16 de julio de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



☐ Personajes secretos en Spider-Man The Movie

Hola play2maníacos. Me he comprado el *Spider-Man* en Platinum y quiero saber si se pueden sacar personajes ocultos, porque me han dicho que es posible jugar con el Duende Verde. ¿Tiene misiones propias? Muchas gracias.

✉ **David Fernández (A Coruña)**

Efectivamente, es posible jugar con varios personajes secretos pero en las misiones normales, ya que no existen misiones exclusivas para ellos. Aquí tienes la lista de trucos para sacarlos (si quieres desactivarlos, debes meter el mismo código de nuevo).
Mary Jane: GIRLNEXTDOOR / **Shocker:** HERMANSCHULTZ / **Científico:** SERUM **Duende Verde:** FREAKOUT / **Policía:** REALHERO **Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY / **Malo 1:** KNUCKLES / **Malo 2:** STICKYRICE / **Malo 3:** THUGSRUS.

☐ Un difícil puzzle de Silent Hill 3

Hola amigos de Play2Manía. Estoy jugando el *Silent Hill 3* en el modo Difícil de puzzles y enemigos y me he encontrado con un puzzle que ya superé en el nivel Medio pero que ahora se me resiste. Es el de la combinación de números en la segunda planta del hospital. Os agradecería que me dierais la solución.

✉ **Marta Albión (e-mail)**

Es uno de los puzzles más rebuscados que nos hemos encontrado en toda la saga. Si lees la carta que hay detrás de la puerta verás que se describe la mutilación de una cara. El método es imaginar las facciones de la cara sobre los botones y relacionar cada una de las cuatro partes de la cara con la cifra y teniendo en cuenta que el escritor está frente al espejo. Siguiendo el orden de la carta, obtendrás la cifra 4896.

☐ Trucos para el SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Hola amigos. Tengo el juego *SWAT* y me gustaría saber si hay trucos disponibles para él. Muchas gracias y un saludo.

✉ **Santiago García Castañas (Cebreros, Ávila)**

Pues sí, hay unos cuantos trucos. En la pantalla "Seleccionar misión", introduce el código ↑, ↓, ←, →, **R2**, **L2** y conseguirás invulnerabilidad. Y durante el juego, en la pantalla de opciones puedes teclear estos códigos para desbloquear algunos trucos:
Munición Infinita: ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2
Misiones del modo Campaña para 1 jugador: ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑.

☐ La gran batalla de ESDLA: El Retorno del Rey

Hola chicos. Estoy atascado en *El Retorno del Rey*, en la batalla de los campos de Pelennor, en la parte en la que atacan los Nazgûl. ¿Me podéis dar algún truco?

✉ **Salva Ramírez (Toledo)**

No es posible activar los trucos hasta que te acabas las 12 misiones, así que lo único que podemos es aconsejarte la técnica más eficaz para ganar la batalla. Lo primero es eliminar a los Olifantes cuanto antes, ya sea con tus proyectiles o con las catapultas. Lo ideal es que hagas caer a la bestia antes de que el Nazgûl ataque, pero si no lo consigues, corre a por el Nazgûl y ahuyéntale con tus proyectiles. Respecto a los orcos, intenta eludir el combate con ellos a no ser que te veas mal de vida (derríbales para conseguir pociones).

☐ Contra Sefirot en Kingdom Hearts

Saludos, Play2Manía. Me he pasado el *Kingdom Hearts* y he encontrado algunos enemigos secretos: Kart Zisa, el Titán Hielo y el Espectro. ¿Quedan más? ¿Quiénes, dónde están?

✉ **Mateo Cobos (Torredembarra, Tarragona)**

Pues sí, te falta nada más y nada menos que el mítico Sefirot, que está en el Coliseo del Olimpo. Tras visitar Bastión Hueco por segunda vez, investiga la opción con interrogantes después de la copa Hades y aparecerá este oponente.

☐ Contra X en Eve of Extintion

Hola chavalotes. Tengo una duda respecto a *Eve of Extintion*. Estoy luchando contra un enemigo final llamado X y no hay manera de derribarle. ¿Me podéis ayudar a derrotarle?

✉ **Sebastián Macía (Madrid)**

Acabar con X no es fácil, porque puede alcanzarte a cualquier distancia. Lo mejor es que uses la ballesta, ya que con ella puedes parar sus golpes y de paso herirle. Si te atreves, utiliza algún arma poderosa para herirle por la espalda o cuando acabe de atacarte.

☐ El campeonato más difícil en Burnout 2

Hola amigos. Tengo el *Burnout 2* y estoy intentando pasarme las últimas pruebas del Custom Series. ¿Podéis darme trucos o consejos para hacerlo un poco más fácil?

✉ **Juan Padilla del Olmo (Almería)**

Las últimas pruebas de este campeonato son dificilísimas y superarlas es una cuestión de paciencia. Apréndete los circuitos al dedillo y encadena dos o tres turbos con éxito de vez en cuando.

TOM AND JERRY IN WAR OF THE WHISKERS

• **Vida infinita:**
Mientras estás jugando, pulsa:
✖, ●, ✖, ▲, ▲, ■, ●, ▲.
• **Munición infinita:**
Mientras estás jugando, pulsa:
●, ■, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ✖.



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

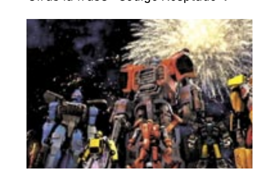
• **Pasar de nivel:**
Pausa la partida y mantén pulsados **L1 + R2 + ↓ + ▲** unos segundos. Después, suéltalos y pulsa rápidamente: **●, ↑, ■, ▲, →, ↓.**
• **Dinero e ítems infinitos:**
Ve a cualquier localización donde puedas entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos. Si los coges, sales y vuelves a entrar, volverán a estar ahí.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
• **Todas las subidas de nivel de conducción: ←, →, ←, →, ✖.**
• **Todos los movimientos de pelea: ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.**
• **Mostrar la localización actual: ✖, ✖, ■, ▲.**
• **Coche más grande (tienes que estar montado en él): ↓, ↓, ↓, ✖.**

TRANSFORMERS

Introduce estas combinaciones en la pantalla donde se elige la dificultad:
• **Completar Nivel Amazon: ←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.**
• **Completar Nivel Earth: R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.**
• **Completar Nivel Atlantic: ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.**
• **Completar Nivel Starship: ←, ←, →, ●, ●, →, →, ←.**
• **Completar Nivel Alaska: R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.**
• **Más trucos:**
En el menú principal del cuartel general Autobot introduce los siguientes códigos:
Salud infinita (tienes que equipar primero al minicon):
↑, ↑, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2.
Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.
Modo Cabezón:
●, ●, ●, ■, L1, L1, L1, L2.
Modo Turbo:
L1, R2, R2, ■, ■, ■, ■, L1.
• **Un toque mata:**
Mientras juegas, pausa la partida y pulsa: **■, ●, ■, ●, L1, L1, L2, L1.** Oirás la frase "Código Aceptado".



[U]

URBAN FREESTYLE SOCCER

En el menú principal, ve a "Extras" y después a "Codes". Introduce cualquiera de estos código para activar los trucos correspondientes.
• **Modos de juego:** GM2OPEN8
• **Todos los equipos:** A11T3AM5
• **Habilidades a tope:** MAXSKILL
• **Jugadores enanos:** Z26BEXW8
• **Nuevo objeto en el inventario:** E06J3CT5
• **Turbo infinito:** SPEEDY01
• **Desbloquear al equipo Streetballerteam:** 5Y104D9A
• **Oponentes débiles:** WIMP_A.1





[W]

WAY OF THE SAMURAI 2

• **Elegir modelo de personaje:**
Pulsa la combinación de abajo en la pantalla de creación de personajes con la flecha de selección sobre "Name Selection". Después, pulsa izquierda o derecha para cambiar a cualquier modelo de p rsonaje:
L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, ■.

Los siguientes trucos se introducen mientras tienes pausado el juego. Oirás distintos sonidos cada vez que metas un código que te confirmarán el truco. Cuando quites la pausa, los trucos tendrán efecto.
• **500 monedas pequeñas:** mantén **L1+L2** y pulsa izquierda, izquierda, arriba, abajo, abajo, arriba, cuadrado.
• **Rellenar toda la salud:** mantén **L1+R1** y pulsa:
↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, ■.
• **Rellenar toda la stamina:** mantén **L2+R2** y pulsa:
→, ←, →, ←, ↓, ↓, ■



WRATH UNLEASHED

• **El doble de salud y velocidad:**
Sólo durante los modos Versus o Team Fighter Battles, pero no en los juegos de guerra: **↓, ↓, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ■.**
• **Personajes "distintos": ←, ■, ↑, ●, →, ▲, ↓, ▲.**
• **Variaciones en el modo Versus:**
Pulsa en la pantalla de selección de personajes: **L1, L1, ↓, ↓, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R2, R1 + R1, Select.**
• **Seleccionar más variaciones en el modo Versus:**
Pulsa esta secuencia en la pantalla de selección de personajes:
L1, L1, ↓, ↓, R2, Select, R2, Select, R1, L1, R1, R2 + R2, R2, Select.

[X]

XIII

• **Desbloquear los niveles:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, R1, L2, R1, L1, ■.

XGRA

• **Desbloquearlo todo:**
Introduce la palabra "wibble" como si tu nombre en la pantalla de introducción.

RED DEAD REVOLVER





• **Modo Cazarrecompensas y modo Difícil:** Supera el juego una vez y desbloquearás estas dos nuevas clases de dificultad.
• **Todos los personajes showdown y páginas de periódico:** Compra todos los ítems.
• **Muerde la bala:** Supera Fort Diego en modo Cazarrecompensas.
• **Golden Gun:** Supera The Siege en modo Cazarrecompensas.
• **Deadeye infinito:** Supera "Battle Finale" en modo Cazarrecompensas.
• **Modo Dios:** Completa el objetivo Fall from Grace en modo Cazarrecompensas.
• **Sin distorsión:** Supera End of the Line en modo Cazarrecompensas.
• **Revólver Red Wood y dificultad "realmente difícil":** Completa el juego en el modo Difícil.
• **Estrellas tristes:** Supera The Mine en el modo Cazarrecompensas.





¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Enter The Matrix* y *X-Men 2*.
Guías: *Moto GP3* y *Rygar*.
Comparativa: Aventuras de terror a examen.
Suplemento: Las novedades del E3 de 2003.



Guía coleccionable: *Silent Hill 3*.
Guías: *Hulk, ISS3 y Clock Tower 3*.
Comparativa: Arcades de velocidad.
Suplemento: Guía de compras.



Guía coleccionable: *Tomb Raider EADLO*.
Guías: *Ratchet & Clank* y *Midnight Club II*.
Comparativa: *Indiana Jones* Vs *Tomb Raider*.
Suplemento: Más de 3.000 trucos.



Guía coleccionable: *Kingdom Hearts*.
Guías: *SOCOM* y *Midnight Club II*.
Comparativa: Los mejores juegos de rol.
Suplemento: Juegos de Cine.



Guía coleccionable: *007 Nightfire* y *Medal of Honor Frontline*.
Guías: *Colin McRae 04* y *Soul Calibur II*.
Comparativa: Juegos de lucha.



Guía coleccionable: *Jak II El Renegado*.
Guías: *ESDLA El Retorno del Rey* y *WRC3*.
Comparativas: *FIFA 2004* Vs *PES3*.
Suplemento: 40 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *True Crime Streets of L.A.*
Guías: *Pro Evolution Soccer 3* y *Broken Sword*.
Comparativa: Shoot'em up subjetivos.
Suplemento: Calendario 2004.



Guía coleccionable: *Ghosthunter*.
Guías: *Prince of Persia* y *FIFA 2004*.
Comparativa: Los mejores plataformas.
Suplemento: Más de 4.000 trucos.



Guía coleccionable: *Medal of Honor Rising Sun*.
Guías: *Need for Speed Underground* y *Time Crisis 3*.
Comparativa: Carreras ilegales.
Suplemento: Lo mejor al mejor precio.



Guía coleccionable: *Los Sims Toman La Calle*.
Guías: *007: Todo o Nada y Dragon Ball Z 2*.
Comparativa: Acción táctica.
Suplemento: Los futuros éxitos de 2004.



Guía coleccionable: *Final Fantasy X-2*.
Guías: *007: Todo o Nada* y *Cuestión de Honor*.
Comparativa: Aventuras de Terror.
Suplemento: 37 fichas de trucos.



Guía coleccionable: *Forbidden Siren y Alias*.
Guías: *SOCOM II y Los Simpsons Hit & Run*.
Comparativa: Acción de espada y brujería.
Suplemento: Más de 4.000 trucos de la A a la Z.





¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Play2Manía Guías Platinum**!





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

TONY HAWK'S UNDERGROUND

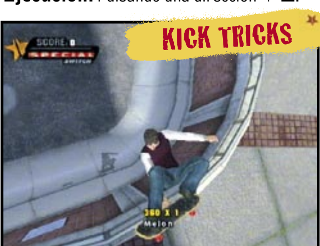
Es posible que a estas alturas seas todo un maestro del monopatín, pero ¿has completado el juego al 100 %? ¿Tienes todas las cintas y skaters? ¿Has visitado los niveles ocultos? Pues, ¿a qué esperas?

CUESTIONES BÁSICAS

OLLIE: Es la técnica más simple y consiste en saltar con la tabla pegada a los pies.
Ejecución: Presiona ✖ y suelta el botón cuando quieras. Mientras que tengas presionado ✖, tu velocidad aumentará...



KICK TRICKS: Pirueta básica. Se realizan rápidamente y sólo se toca la tabla con los pies.
Ejecución: Pulsando una dirección + ■.



GRAB TRICKS: Son más lentas porque el skater coge la tabla, pero puntúan más. Se suelen realizar tras un salto por una rampa.
Ejecución: Pulsando una dirección + ●.



GRIND: Consiste en deslizarse con la tabla por pasamanos, barandillas y salientes.
Ejecución: Pulsando una dirección + ▲.

MANUAL: consiste en desplazarse utilizando dos de las cuatro ruedas del monopatín.
Ejecución: Pulsando ⬇, ⬆ ó ⬆, ⬇.

FLATLAND: Se realizan en una superficie plana y no es necesario estar en movimiento.
Ejecución: Comienza con un Manual y, acto seguido, introduce combinaciones de botones, como ■, ▲ ó ●, ●.



LIPTRICK: Una pirueta estática que se realiza en un saliente elevado, como una cornisa.
Ejecución: Salta de forma perpendicular al saliente y, cuando estés a su altura, pulsa cualquier dirección + ▲.

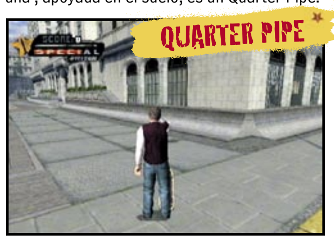


REVERT: Es un mecanismo que sirve para combinar las las piruetas aéreas con los Manuals (y desde éste puedes hacer cualquier otra acrobacia).
Ejecución: Pulsar **R2** nada más tocar el suelo tras un gran salto por una rampa. Luego haz un Manual y lo que se te ocurra...



COMBO: Es una sucesión de piruetas enlazadas. Ideal para conseguir puntuaciones altas.
Ejecución: Se mezclan piruetas de varios tipos: empezar con un Manual, grindar una barandilla, saltar, Kick Flips, Flatland...

QUARTER PIPE: Es un tipo de rampa que se utiliza para lanzarse verticalmente. Imagina una tubería partida en cuatro partes: cada una , apoyada en el suelo, es un Quarter Pipe.



HALF PIPE: Imagina la tubería de antes dividida en dos mitades. Es uno de los mejores mecanismos para hacer combos de Grab Tricks.



NIVELES EXTRAS





Tras completar el modo Historia, aún es posible descubrir tres niveles ocultos más, aunque ninguno de ellos encierra retos o cosas por hacer. Son más bien una curiosidad y un aliciente extra para los modos Multijugador. Para desbloquearlos, debes encontrar una placa roja en tres escenarios, tal y como te explicamos a continuación:

1 – NEW JERSEY:

Ve a la estación de tren y baja hasta las vías. En uno de los laterales, en lo alto, verás la placa que te da acceso al nivel School II, de *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Para cogerla, rellena la barra de especiales y haz un Boneless en las rampas que hay justo debajo.

2 – HAWAI

Desde la playa, avanza hacia la tienda Trinket Place (la que tiene un árbol en su interior) y bordea este edificio hasta llegar a las casas que hay detrás. A lo largo de esta calle, encontrarás un Quarter Pipe azul con una pintada (que pone 50-50). Si te fijas bien, justo al lado hay una estatua Tiki, que es marrón, tiene los ojos encendidos y echa humor por la boca. Pues bien, si saltas hacia ella (bajado de la tabla) o la intentas grindar entrarás en su interior. Te verás teletransportado a un tubo que te conduce a un foso de lava. Justo antes de llegar al foso, si saltas, podrás recoger una placa, que te da acceso al nivel Venice Beach de *Tony Hawk's Pro Skater 2*.

3 – MOSCÚ

Nada más entrar en el nivel, gira a la derecha y avanza pegado al edificio rojo (tendrás que saltar el muro). Baja de la tabla y "entra" por la quinta ventana del edificio rojo. Accederás a una cuesta con un raíl y una ventana al fondo. Sigue subiendo por la cuesta y en el segundo tramo encontrarás la placa. Abrirás el nivel Hangar de *Tony Hawk´s 2*.



TRANSFER: Se llama así al salto entre dos rampas separadas. Hay varios tipos de Transfer.



WALLRIDE: Es una forma de utilizar la tabla para correr por una pared o muro alto.
Ejecución: Avanza hacia la pared diagonalmente, salta hacia ella y pulsa ▲. Mientras que estás haciendo un Wallride puedes hacer un Walljump, que no es otra cosa que saltar (✖).



A PIE: Puedes bajar de la tabla y recorrer los escenarios a pie.
Ejecución: Pulsar **L1** + **R1**.
Una vez a "patita" puedes realizar ciertas acciones básicas, como saltar (pulsando ✖), hacer un doble salto (pulsa ✖ dos veces seguidas) o agarrarte a un saliente (pulsa **R1** y después ⬆ para subir).
También puedes hacer un combo y cortarlo bajándote de la tabla: aparecerá un reloj que te indicará el tiempo que te queda para reanudar el combo.



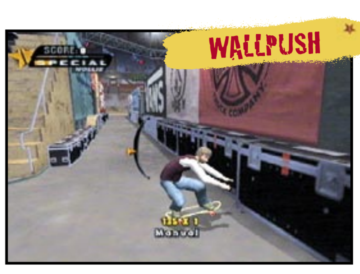
CAVEMAN: es una forma rápida de pasar "de ir a pie" a estar montado de nuevo en la tabla, lo cual viene bien si vas apurado de tiempo. Para ello, ve andando por la calle, salta sobre una barandilla o saliente y pulsa después el botón ▲.



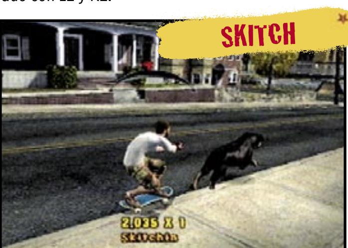
WALLPLANT: es otra de las novedades del juego. Consiste en saltar contra una pared, apoyarte en ella, y propulsarte hacia la dirección por la que has venido. Para ello, pulsa ⬇ + ✖ cuando entres en contacto con la pared.



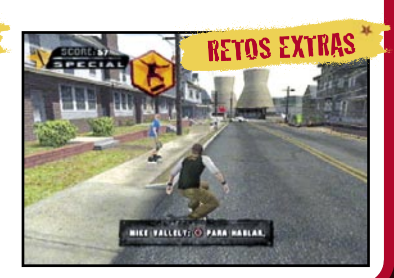
WALLPUSH: Sirve para utilizar las paredes en tu beneficio. En esta ocasión, el Wallpush es útil cuando estés realizando un combo con un Manual y vayas a chocar contra la pared: en el momento que vayas a chocarte el skater utilizará sus brazos para alejarse y continuará en Manual.
Ejecución: pulsa ▲.



SKITCH: consiste en agarrarse a un vehículo o animal en marcha. Para ello, ponte detrás del vehículo en cuestión y pulsa ⬆. El skater se agarrará automáticamente y sólo tendrás que preocuparte del equilibrio y, a veces, de cambiarte de lado con L1 y R1.



RETOS EXTRA: en todos los escenarios encontrarás a algún personaje con una placa naranja con un skater. No suelen estar quietos en un sitio fijo, así que búscalos, porque te ofrecerán algunos retos sencillos con los que aprenderás nuevos especiales y movimientos.



CINTAS OCULTAS

En todos los niveles del modo Historia hay una cinta de vídeo oculta. Pues bien, aquí tienes su localización y los consejos para conseguirlas sin demasiados problemas.

1 - NEW JERSEY: La primera está bajo el puente que une la ciudad con la estación del tren, en la parte más cercana a la ciudad...



2 - MANHATTAN: Nada más entrar en el nivel, gira a la izquierda y avanza hacia el mar. Verás un cartel informativo y en lo alto la cinta. Baja de la tabla, avanza hacia el cartel y sube por las escaleras que hay a su pie. Cuando llegues arriba, salta y agárrate al saliente pulsando **R1**. Sube y coge la cinta.



3 - TAMPA: Gira a la izquierda y métete en la acequia de la carretera. Al fondo hay unos tableros que te permitirán alcanzar el tejado de una casa. Busca en una esquina un cable, agárrate a él y sube al edificio más alto. En la azotea avanza agarrado al borde.



4 - SAN DIEGO: Está en la zona de la exhibición. Búscala por las alturas y utiliza las rampas para llegar hasta ella (tendrás que subir primero a la zona de las columnas).

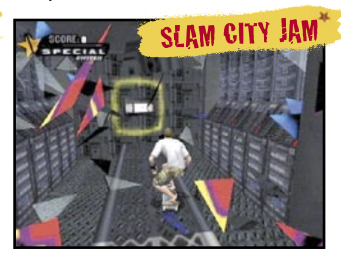
5 - HAWAI: Avanza recto hacia las piscinas del hotel, frente a la playa. Cuando llegues, da un giro de 180 grados y verás una máquina expendedora azul y una puerta. Entra por la puerta y grinda el cable de la izquierda.



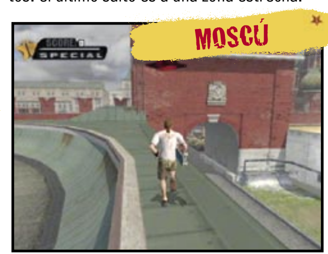
6 - VANCOUVER: Activa el reto "Haz Skate en la parte de Tom" del capítulo 17, entra en opciones y cancélalo. Si desde aquí giras a la derecha verás la cinta sobre una cúpula de cristal. A la izquierda de la cúpula está la entrada a los subterráneos (parece una pagoda). Salta por la parte izquierda y haz un Spine Transfer. Si saltas desde el otro lado de la rampa llegarás a la cinta sin problemas, sobre todo si te pones en Especial.



7 - SLAM CITY JAM: Según entras en el Half Pipe desde el punto de comienzo, salta y grinda hacia la derecha la barra donde están los focos. Mantén el equilibrio hasta atravesar una de las cajas con un letrero luminoso, en cuyo interior está la cinta.



8 - MOSCÚ: Está en lo alto de la catedral de San Basilio, el edificio grande de la plaza. Cuando llegues a él, baja de la tabla y comienza tu escalada. Cuado parezca que no puedes seguir, haz un doble salto y agárrate a los salientes. Puede llevarte varios intentos: el último salto es a una zona estrecha.



9 - HOTTER THAN HELL: Está en lo más alto del nivel. Avanza hacia el escenario,y sin subir por ninguna rampa fíjate abajo, en la parte central: verás dos puertas. Entra por la derecha y llegarás a las pasarelas que hay por encima del escenario. En la rampa más alta está la cinta. Haz unos Flatland para ponerte en Especial, aléjate un poco de la cinta y regresa a por ella ganando velocidad.



CREACIÓN DE SKATERS

La opción para crear skaters también encierra algunos secretos. Aparte de los personajes precreados del menú de edición, existen otros cuantos escondidos. Para descubrirlos, entra en la opción Información e introduce cualquiera de estos nombres (muchos personajes son miembros del equipo de desarrollo): 1337 / Akira2s / Alan Flores / Alex Garcia / Andy Marchel / Bailey / Big Tex / Chauwa Steel / Chris Rausch / ChrisP / DDT / Daddy Mac / Dan Nelson / Dave Stohl / FROGHAM / GEIGER / Glycerin / Greenie / Guilt Ladle / Hammer / Henry Ji / Jason Uyeda / Jeremy Andersen / Joel Jewett / Johnny Ow / M'YAK / MARCOS XK8R / Mike Ward / NSJEFF / Noly / POOPER / Skillzombie / Stacey D / Steal2Liv / THEDOC / TOPBLOKE / TSUEnami! / The Kraken / The Swink / Todd Wahoske / Y2KJ / Yawgurt / ZiG / arrr / buffoon / crom / deadendroad / fatass / grjost / leedsleedsleeds / moreuberthaned / sik(r) / tao zheng / woodchuck.



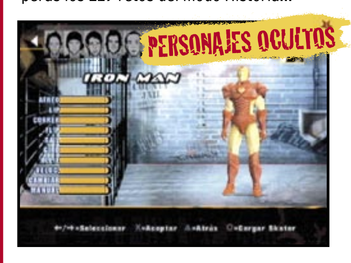
TRUCOS Y EXTRAS

CÓDIGOS DE TRAMPAS

Si mantener el equilibrio en los Manuals o los Grinds te trae de cabeza, te alegrará saber que en el menú de opciones, puedes introducir varias palabras para, posteriormente, activar algunos trucos en el juego. Para ello, sólo tienes que ir a Opciones, Códigos de Trampas e introducir los siguientes códigos que te damos:

CÓDIGO	EFECTO
LETITSLIDE	Grind perfecto, sin necesidad de equilibrar.
GETITUP	Gravedad lunar, más tiempo en el aire.
KEEPITSTEADY	Manual perfecto, no es necesario equilibrar.
DIGIVID	Todas las escenas de vídeo desbloqueadas.

Después las podrás utilizar si pausas el juego, entras en Opciones y en Trampas. Además, podrás descubrir nuevas trampas si superas los 129 retos del modo Historia...



PERSONAJES OCULTOS:

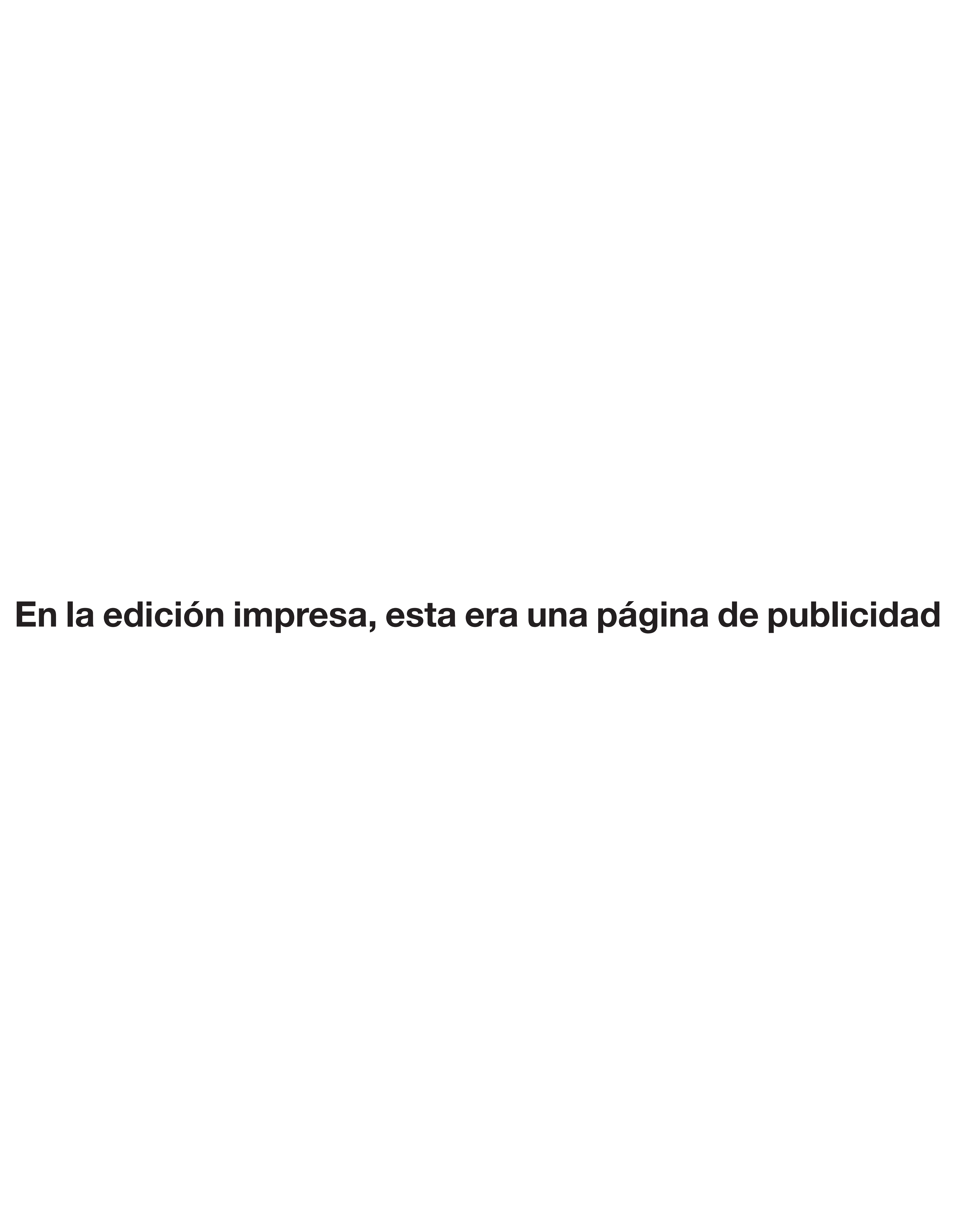
Si completas el modo Historia en cualquier nivel de dificultad, recibirás como recompensa un personaje especial. Aquí tienes la lista del skater que obtendrás en cada caso:

- **Nivel de dificultad Principiante:** Iron Man (el superhéroe de la Marvel).
- **Nivel Normal:** Gene Simmons (uno de los cantantes de Kiss)
- **Modo Loco:** a ... hombre, tampoco te lo vamos a decir todo. Eso sí, si juegas directamente en el nivel de dificultad Loco, obtendrás a los tres personajes de un plumazo...

FINAL ALTERNATIVO

Si quieres ver un final un poco distinto, supera el modo Historia dos veces.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

NBA STREET Vol 2

Además de pasártelo en grande jugando con tus amigos, todavía tienes muchas cosas por hacer en NBA Street Vol.2, por ejemplo, conseguir todos los extras...

LOS MOVIMIENTOS:

OFFENSE (EN ATAQUE)

- **TURBO**: pulsa **R1**, **R2**, **L1** o **L2**.
- **PASS** (pase): ✖.
- **SHOT** (tiro): ●.
- **DUNK** (mate): **Turbo + ●**.
- **DUNK TO LAY-UP** (bandeja): **Turbo + ●, ●**.
- **ALLEY-OOP**: ✖. Cuando tu compañero esté por encima del aro.
- **TRICK MOVE** (amago): ■ y ■ **+ Turbo**.

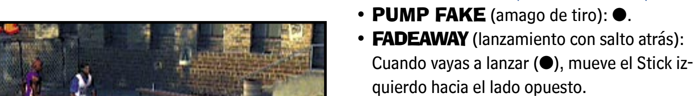
DEFENSE (DEFENSIVOS)

- **SWITCH PLAYER** (cambia de jugador): ✖.
- **STEAL** (robo de balón): ■.
- **BLOCK** (bloqueo, chapa o tapón): ▲.
- **TRICK COUNTER** (presión): **Dos botones de turbo + ■**.
- **TURBO BLOCK** (abalanzarse sobre el rival): **Dos botones de turbo + ▲**.

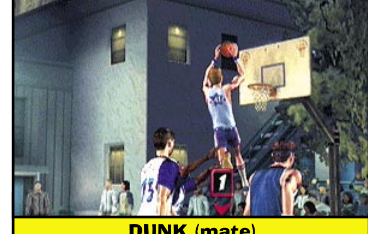


ADVANCED (AVANZADOS)

- **PUMP FAKE** (amago de tiro): ●.
- **FADEAWAY** (lanzamiento con salto atrás): Cuando vayas a lanzar (●), mueve el Stick izquierdo hacia el lado opuesto.
- **PICK** (aparta a tu oponente): **R3**.
- **DIVE** (lánzate a por el balón suelto): **Pulsa dos veces un botón de turbo**.
- **KICK PASS** (pase con la pierna): **L3 + ✖**.
- **OFF THE HEEZAY** (golpea a tu defensor con el balón): **Dos botones de turbo + ✖**.
- **ADVANCED TRICK MOVE** (truco máximo): **L1 + R1 + R2 + L2 + ■**.

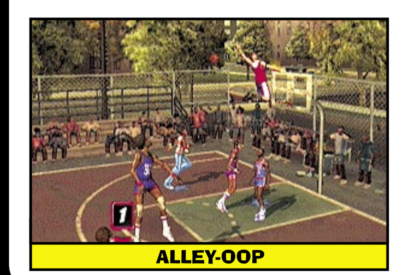


TURBO



DUNK (mate)

STEAL (robo de balón)



ALLEY-OOP



TRICK MOVE (amago)

BLOCK (bloqueo, tapón)



PUMP FAKE (amago de tiro)

MODO NBA CHALLENGE (reto NBA)

Elige un equipo y reta a los mejores equipos de las distintas conferencias de la NBA:

CENTRAL

RIVALES: Chicago Bulls, Cleveland Cavaliers, Detroit Pistons, Indiana Pacers, Millwaukee Bucks, y the Minnesota Timberwolves.
PARTIDO FINAL: Central Legends.
RECOMPENSA: Larry Bird, Clyde Drexler e Isiah Thomas. Si no pierdes nunca obtendrás la Walt Frazier's throwback Jersey (camiseta).

SOUTH WEST

RIVALES: Dallas Mavericks, Houston Rockets, Los Angeles Clippers, Los Angeles Lakers, Pheonix Suns, y the San Antonio Spurs.
PARTIDO FINAL: South West Legends.
RECOMPENSA: Dominique Wilkins, James Worthy y Moses Malone. Si no pierdes ningún partido conseguirás la Oscar Robertson's throwback Jersey (camiseta).

NORTH EAST

RIVALES: New Jersey Nets, Boston Celtics, Washington Wizards, Philadelphia 76ers, New York Knicks y Toronto Raptors.
PARTIDO FINAL: North East Legends.
RECOMPENSA: Wilt Chamberlain, Nate Archibald y Bill Russell. Si no pierdes ningún partido conseguirás la James Worthy's throwback Jersey (camiseta).

SOUTH EAST

RIVALES: Orlando Magic, Memphis Grizzlies, New Orleans Hornets, Miami Heat y the Atlanta Hawks
PARTIDO FINAL: South East Legends
RECOMPENSA: Darryl Dawkins, Bob Cousy and Oscar Robertson. Si no pierdes ningún partido conseguirás la Earl Monroe's throwback Jersey (camiseta).

NORTH WEST

RIVALES: the Golden State Warriors, Portland Trailblazers, Sacramento Kings, Seatle Super Sonics, Utah Jazz, y the Denver Nuggets
PARTIDO FINAL: North West Legends
RECOMPENSA: Pete Maravich, George Gervin, and David Thompson. Si no pierdes ningún partido conseguirás la Bill Russell's throwback Jersey (camiseta).



ELIGE A TU EQUIPO — NORTH WEST — NORTH EAST — RECOMPENSAS

MODO STREET SCHOOL

- **BACK 2 PAPA** (autopase con la canasta): Colócate frente a la canasta y pulsa: **Dos botones de turbo + ✖.**
- **ADVANCED DUNK** (mate máximo): Pulsa **L1** + **R1** + **R2** + **L2** + ●.
- **GIVE 'N GO** (rotaciones): Mueve el balón rápidamente de un compañero a otro girando en círculos el Stick derecho.
- **POCKET GAMEBREAKER** (acumula superlanzamiento): Pulsa **select** para cancelar el superlanzamiento y acumular el nivel de gamebreaker para optar al segundo nivel.
- **CANCEL GAMEBREAKER** (cancela superlanzamiento): Cuando ambos equipos tengan el gamebreaker al máximo y no te interese arriesgar, pulsa **turbo + select** para anularlos.

NUEVOS MOVIMIENTOS

En el modo Legendario ("Be a Legend") conseguirás puntos de experiencia (DP) a medida que ganes partidos y podrás canjear estos puntos en el modo "Create a baller-Edit moves" por nuevos movimientos. Asigna por combos las filigranas que más te gusten para ejecutarlos en los partidos. Podrás coger 6 movimientos por categoría.

- **SHOTS** (lanzamientos): **Dos botones de turbo + ●.** **Coste por lanzamiento**: 50 DP.
- **DUNK LEVEL 3** (mates de nivel 3): **Dos botones de turbo + ●.** **Coste por mate**: 100 DP´s.
- **DUNK LEVEL 4** (mates de nivel 4): **Tres botones de turbo + ●.** **Coste por mate**: 125 DP.
- **DUNK LEVEL 5** (mate de máximo nivel): **L1+ L2 + R1 + R2 + ●.** **Coste por mate**: 250 DP´s.
- **TRICK LEVEL 3** (amago de nivel 3): **Dos botones de tubo + ■.** **Coste por amago**: 50 DP.
- **TRICK LEVEL 4** (amago de nivel 4): **Tres botones de turbo + ■.** **Coste por amago**: 125 DP para adquirir más.
- **TRICK LEVEL 5** (amago de máximo nivel): Pulsa **L1** + **R1** + **L2** + **L2** + ■. **Coste por amago**: 250 DP.

BACK 2 PAPA (autopase con la canasta)


ADVANCED DUNK (mate máximo)


FADE WAY (tiro con salto atrás)


KICK PASS (pase con pierna)


GIVE'N GO (rotaciones)



DUNK LEVEL 4 (mates de nivel 4)



MODO BE A LEGEND

Crea un personaje y recuerda que, a medida que ganes DP, podrás incrementar sus habilidades en "Edit Baller" (● en el mapa). Supera todos los retos que se te presenten para obtener premios y fichar nuevos jugadores.
Es posible que cuando consigas 440 puntos de reconocimiento ya hayas completado todos los torneos antes de enfrentarte al reto de New York. Para adquirir los 10 puntos que necesitas, vuelve a ganar el reto de Rucker Park.

OBTENCIÓN DE PUNTOS (DP)

- **Más de 1.000.000 ptos. en partido:** 100 DP.
- **Menos de 1.000.000 ptos. en partido:** 10 DP.

•**Nivel 1 GameBreakers:**
10 DP (dificultad "Got Game").
25 DP (dificultad "Mad Game").
50 DP (dificultad "Legendary").

- **Nivel 2GameBreakers:**
25 DP (dificultad "Got Game").
50 DP (dificultad "Mad Game").
100 DP (dificultad "Legendary").
- **Gana un campeonato, reto o consigue la máxima fama en un escenario ("court"):**
100 DP.
- **Gana un partido:**
100 DP (dificultad "Got Game").
150 DP (dificultad "Mad Game").
200 DP (dificultad "Legendary").



CREA TU PERSONAJE



MAPA DE COMPETICIONES



SUMA PUNTOS DP

EL ÚLTIMO RETO: NEW YORK

MODO PICK UP (Partido rápido)

Jugarás contra equipos de la NBA, pero en partidos callejeros y con reglas peculiares:

- Todo vale.
- Cada posesión dura 24 segundos.
- Los tiros desde la línea exterior valen siempre 2 puntos.
- Los lanzamientos interiores y mates, valen 1 punto.
- Para ganar los partidos debes llegar a 21 puntos, pero siempre aventajando en 2 puntos a tu rival.
- Todas las jugadas y movimientos espectaculares serán recompensadas con puntos e incremento del nivel "Gamebreaker".

RECOMPENSAS

- **GANA 10 PARTIDOS**: jugador callejero Bobbito.
- **GANA 15 PARTIDOS**: jugador callejero Just Blaze.
- **GANA 20 PARTIDOS**: jugador callejero Nelly St. Lunatics.


PUNTÚA HASTA 21


LOS MATES VALEN 1 PUNTO

REWARDS (RECOMPENSAS)

1- LEYENDAS CALLEJERAS

- **BOBBITO**: 500 Puntos o gana10 partidos en "Pick Up".
- **JUST BLAZE**: 500 Puntos o gana 15 partidos en "Pick Up".
- **NELLY AND THE ST. LUNATICS**: 750 Puntos o gana 20 partidos en "Pick Up".
- **STRETCH**: 1.000 Puntos o derrótale en uno de los torneos del modo "Be a Legend".
- **BIGGIE LITTLE**: 2.000 Puntos o derrótale en uno de los torneos de "Be a Legend".
- **WHITEWATER**: 3.000 Puntos o derrótale en uno de los torneos de "Be a Legend".
- **DIME**: 3.000 Puntos o derrótale en uno de los torneos del modo "Be a Legend" .
- **OSMOSIS**: 4.000 Puntos o derrótale en uno de los torneos del modo "Be a Legend".
- **BONAFIDE**: 5.000 Puntos o derrótale.

2- LEYENDAS NBA

- **BILL WALTON**: desde el principio.
- **ELGIN BAYLOR**: desde el principio.
- **RICK BARRY**: desde el principio.
- **JERRY WEST**: desde el principio.
- **WALT FRAZIER**: desde el principio.
- **MAGIC JOHNSON**: desde el principio.
- **MICHAEL JORDAN**: desde el principio.
- **CLYDE DREXLER**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **MOSES MALONE**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **BILL RUSSELL**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **OSCAR ROBERTSON**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **JAMES WORTHY**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **BOB COUSY**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **NATE ARCHIBALD**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".



LEYENDAS CALLEJERAS


LEYENDAS CALLEJERAS



LEYENDAS DE LA NBA



LEYENDAS DE LA NBA

- **ISIAH THOMAS**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **DAVID THOMPSON**: 1.000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **DOMINIQUE WILKINS**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **GEORGE GERVIN**: 1,000 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **EARL MONROE**: 2.000 Puntos o derrótalo en el modo "Be a Legend".
- **CONNIE HAWKINS**: 2.000 Puntos o derrótalo en el modo "Be a Legend".
- **DARRYL DAWKINS**: 2.500 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **PETE MARAVICH**: 2.500 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **WILT CHAMBERLAIN**: 2,500 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **LARRY BIRD**: 2.500 Puntos o derrótalo en el modo "NBA Challenge".
- **DR.J**: 5.000 Puntos o derrótalo en el modo "Be a Legend".
- **'85 MICHAEL JORDAN**: 5,000 Puntos o gana todos los trofeos.

3- ESCENARIOS

- **SOUL IN THE HOLE**: 250 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **THE CAGE**: 500 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **MOSSWOOD**: 750 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **FOSTER BEACH**: 1,000 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".



ESCENARIOS

- **GREENLAKE**: 1.250 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **LINCOLN COLLEGE**: 1,500 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **RUCKER PARK**: 2,000 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".
- **'78 RUCKER PARK**: 2.500 Puntos u obtén todos los puntos de reconocimiento del escenario en el modo "Be a Legend".

4- CAMISETAS

- **BILL WALTON**: 50 Puntos o consigue 1.000.000 de puntos en un partido (Street Milestone #1).
- **ELGIN BAYLOR**: 100 Puntos o gana un partido en el que tu rival no meta una sola canasta (Street Milestone #2).
- **RICK BARRY**: 150 Puntos o gana un partido con 21 Alley-Oops (Street Milestone #3).
- **JERRY WEST**: 150 Puntos o gana un partido sin ser taponado (Street Milestone #4).
- **MOSES MALONE**: 250 Puntos o aumenta al máximo las habilidades de tu jugador (Street Milestone #5).

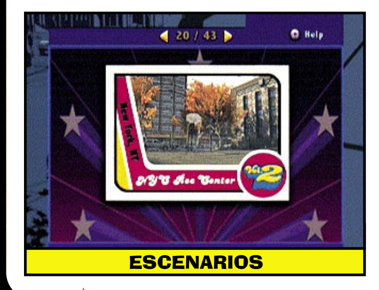


CAMISETAS

- **BILL RUSSELL**: 250 Puntos o completa la conferencia North West en "NBA Challenge" sin perder un partido (Street Milestone #6).
- **WALT FRAZIER**: 250 Puntos o completa la conferencia Central en "NBA Callenge" sin perder un partido (Street Milestone #7).
- **OSCAR ROBERTSON**: 250 Puntos o completa la South West en "NBA Challenge" sin perder un partido (Street Milestone #8).
- **JAMES WORTHY**: 250 Puntos o completa la North East en "NBA Challenge" sin perder (Street Milestone #9).
- **EARL MONROE**: 250 Puntos o completa la conferencia South East en "NBA Challenge" sin perder (Street Milestone #10).
- **BOB COUSY**: 250 Puntos o completa el "Street School" (Street Milestone #11).
- **NATE ARCHIBALD**: 250 Puntos o completa el modo "street Scool" sin fallar ningún movimiento (Street Milestone #12).
- **CONNIE HAWKINS**: 250 Puntos o gana haciendo 20 tapones (Street Milestone #13).
- **ISIAH THOMAS**: 250 Puntos o gana robando 20 balones (Street Milestone #14).
- **CLYDE DREXLER**: 250 Puntos o consigue el nivel 1 de reputación en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #15).
- **DAVID THOMPSON**: 500 Puntos o consigue el nivel 2 de reputación en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #16).
- **DOMINIQUE WILKINS**: 500 Puntos o consigue el nivel 4 de reputación en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #17).
- **GEORGE GERVIN**: 500 Puntos o consigue el nivel 5 de reputación en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #18).
- **MICHAEL JORDAN**: 500 Puntos o gana todos los modos de "Pick Up-My rules" (Street Milestone #19).
- **DARRYL DAWKINS**: 500 Puntos o gana "broad Street Challenge" en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #20).
- **PETE MARAVICH**: 500 Puntos o gana "Soul in the hole" (Street Milestone #21).
- **WILT CHAMBERLAIN**: 500 Puntos o gana "Foster Park Street Challenge" en "Be a Legend" (Street Milestone #22).
- **LARRY BIRD**: 500 Puntos o gana "Greenlake Street Challenge" en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #23).
- **MAGIC JOHNSON**: 500 Puntos o gana "lincoln College Street Challenge" en el modo "Be a Legend" (Street Milestone #24).
- **DR. J**: 1.000 Puntos o gana "Mosswood Street Challenge" (Street Milestone 25).

5- TROFEOS

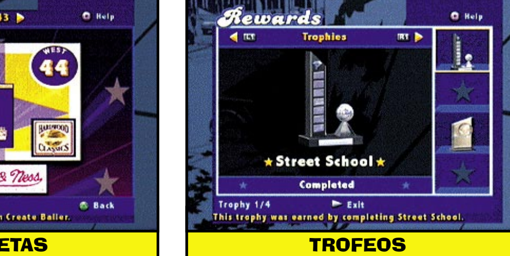
- **"STREET SCHOOL"**: completa todos los movimientos del modo "Street School".
- **"NBA CHALLENGE"**: vence a todos los equipos de la NBA en "NBA Challenge".
- **"BE A LEGEND"**: consigue ser una leyenda en el modo "Be a Legend".
- **"NBA STREET VOL. 2"**: hazte con todos los trofeos.



ESCENARIOS



CAMISETAS



TROFEOS



TROFEOS



Cuando juegues un partido amistoso, en el menú que hay antes de escoger los equipos para confirmar tu nombre, pulsa L1 y las siguientes combinación de botones:

- **'85 MICHAEL JORDAN**: ■, ▲, ■, ■
- **ABA BALL**: ●, ■, ●, ■
- **LAS LEYENDAS NBA**: ■, ▲, ▲, ●
- **TODOS LAS CAMISETAS**: ■, ▲, ●, ●
- **ALL COURTS**: ●, ■, ●, ■
- **PELOTA CON ESTELA**: ▲, ▲, ▲, ■
- **BIG HEADS**: ●, ■, ■, ●
- **LANZAMIENTO SEGURO**: ▲, ●, ■, ▲
- **EXPLOSIVE RIMS**: ●, ●, ●, ▲
- **HARD SHOTS**: ▲, ■, ●, ▲
- **PERSONAJE CALLEJERO NELLY AND THE ST. LUNATICS**: ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
- **LOS RIVALES NO TE INTENTARÁN QUITAR EL BALÓN**: ▲, ▲, ●, ●
- **JUGADORES ENANOS**: ▲, ▲, ●, ■
- **SPEEDY PLAYERS**: ▲, ●, ▲, ■
- **STREET KIDS**: ●, ▲, ▲, ■
- **TURBO ILIMITADO**: ■, ■, ▲, ▲
- **PELOTA NARANJA Y BLANCA**: ●, ▲, ▲, ●
- **SIN TURBO Y SIN GAMEBREAKER**: ■, ●, ●, ●

BIG HEADS


PELOTA NARANJA Y BLANCA



LANZAMIENTO SEGURO



SOCOM II



Si la primera parte de la aventura te pareció difícil, espera a ver lo que te espera ahora. Por suerte para ti tienes al mejor equipo de tu parte. Un equipo tan preparado que te ha elaborado esta completa guía.

(2ª parte)

03 OPERACIÓN FE (Argelia)

03.1 ÁNGELES GUARDIANES (Dificultad 2/5)

• SPECTRE (JUGADOR):
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: marcador
Complementos: Doble munición, AT4 y AT4 Heat

• JESTER:
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.

• WARDOG:
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.

• VANDAL:
Arma principal: RS 25 SD
Arma secundaria: 9 MM
Comp.: gra. humo, cegadora y doble munición.

LOCALIZA AL PERSONAL HUMANITARIO Y DESTRUYE T-72 (misión principal y secundaria)

A diferencia de las misiones anteriores, **deberás moverte rápidamente** y eliminar a todo soldado que se cruce en tu camino sin preocuparte por el sigilo. Si te demoras demasiado, ten por seguro que el miembro del personal humanitario que tienes que rescatar acabará asesinado.

Avanza por la playa y elimina a un par de soldados que hay tras la verja que bloquea la entrada principal de la ciudad. Sigue por la arena hasta que veas a lo lejos un **muelle** donde aguarda un enemigo. **Usa el zoom de tu rifle** para matarlo a distancia sin que tenga opción de contraatacar **(1)**. Pasa por debajo del puente, sube las **escaleras de piedra** y cuélate por el callejón que hay a la derecha.

Tras ver que la casa que debes atravesar está habitada por dos soldados, irrumpe rápidamente **ordenando a tu equipo fuego a discreción**. Asómate por la brecha del muro para eliminar al terrorista que aparecerá al fondo de la calle junto al tanque y **ármate con el lanzacohetes** para neutralizar al blindado **(2)**. No falles, porque sólo tienes un proyectil y no podrás moverte mientras apuntas.

Avanza rápidamente entre los edificios de la izquierda hasta que llegues a unas **escaleras metálicas** pegadas a un muro. Sube por ellas, elimina a un terrorista y a otro que aguarda a los mandos de una **ametralladora** que apunta a la calle. Luego, muévete entre los interiores de las viviendas hasta que llegues a la **plaza principal** de la ciudad. Introdúcete en la **casa con fachada derruida** (de color amarilla), donde aguarda el miembro del **personal humanitario (3)**.



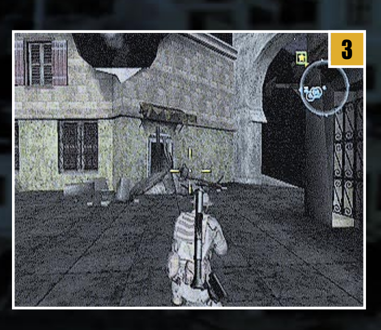
ESCOLTA AL PERSONAL HUMANITARIO Y DESPEJA EDIFICIO DE FRANCOTIRADORES (misión principal)

Tras un pequeño diálogo con el soldado aliado, átale y ordénale que te siga. A partir de aquí, tienes que evitar por todos los medios que acaben con él hasta que llegues a la zona industrial (**punto X**).

Sal a la calle y avanza por el callejón que verás a tu izquierda. A mitad del camino, tras oír por megafonía cómo alertan de tu presencia, te toparás con un soldado enemigo. Neutralízalo y dirígete a la entrada de otra plaza custodiada por dos terroristas a la entrada, dos a la salida y otro en una ventana del **edificio con fachada roja (4)**. Antes de llegar, verás a tu derecha unas **escaleras** que dan acceso a la primera planta del edificio donde aguarda el francotirador. Sube despacio y elimínalo mientras mira por la ventana ajeno a tu presencia. Regresa a la calle y acaba con los cuatro soldados para atravesar la plaza. Introdúcete en otra calle estrecha, donde te toparás con más enemigo,s y ve por la ramificación derecha. Más adelante podrás tomar un callejón a tu izquierda para colarte en un edificio donde aguardan dos soldados, uno en cada planta **(5)**. Sal por la puerta principal y avanza hasta **W**, donde te esperan varios enemigos más. Avanza por la calle eliminando a los dos soldados que aparecerán del interior del bloque de tu derecha, a la altura de la barricada. Agáchate tras ésta y **apunta con el marcador** a las terrazas del edificio de enfrente.

Mantenlo pulsado durante 10 segundos para que un helicóptero de apoyo elimine a los francotiradores **(6)**.

Tras esto, ya sólo te queda trasladarte hasta el punto X vigilado por un par de soldados enemigos.









03.2 PROTEGER Y SERVIR (Dificultad 4/5)

• SPECTRE (JUGADOR):	• JESTER:	• WARDOG:	• VANDAL:
Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: RS 25 SD
Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM
Complementos: Doble munición, AT4 y AT4 Heat	Complementos: granada frag. y carga Satcher.	Complementos: granada frag. y carga Satcher.	Complementos: granada frag. y carga Satcher.



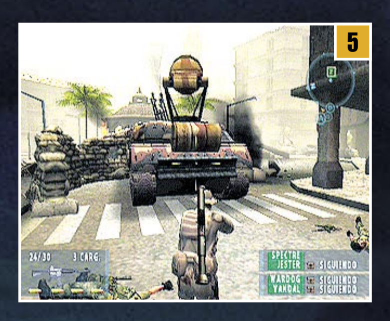






ASEGURA MERCADO SILENCIOSAMENTE (misión secundaria)

Toma el camino de la derecha y avanza sin hacer ruido hasta que oigas a dos terroristas dialogar. Interrumpe la cháchara a base de balazos, pero no armes demasiado ruido que llame la atención de las otras patrullas **(1)**. Regresa al punto de partida y toma la calle de la izquierda, donde tendrás que realizar la misma operación con otros dos terroristas. Seguidamente, elimina a dos más que aparecerán por el fondo del mercado y acércate sigilosamente a la **furgoneta** para infiltrarte en el otro extremo del mercadillo, donde aguarda escondido entre los chiringuitos el último soldado **(2)**. A partir de aquí deberás ser lo más contundente que puedas, así que ordena a tu equipo fuego a discreción.





RESCATA TROPA DE PACIFICACIÓN, DESTRUYE TANQUES ENEMIGOS Y ELIMINA FRANCOTIRADORES (misión principal y secreta)

Al fondo a la derecha del mercadillo encontrarás un pequeño callejón, vigilado por un soldado, que te llevará a la **calle principal**. Cuando llegues a ésta, colócate tras los **barrotes de acero** que separan la acera de la carretera y usa el **lanzacohetes** para destruir el tanque que aparecerá **(3)**. Rápidamente, sin salir a la carretera, apunta al fondo de la acera y dispara a todos los terroristas que aparezcan y al **francotirador** que hay en una ventana del edificio del fondo. Tras esto, sal a la avenida principal y elimina a los pocos soldados que queden en pie. También hay un **francotirador** más en la ventana del edificio a la derecha de la **mezquita** (junto a los arcos que atraviesan la carretera). Dentro del templo encontrarás a uno de los **soldados de pacificación** que tienes que rescatar. Acércate a él y ordénale que salga de la zona de peligro para que se ponga a salvo **(4)**. Sal del templo, gira a la izquierda e introdúcete por el callejón que te llevará a la plaza principal de la ciudad. No salgas a la zona central, ya que la multitud de soldados que la rodean te dejarán hecho un colador. Rodéala por las calles adyacentes disparando a todos los enemigos hasta que veas el **tanque antiaéreo A.A.**. Tras despejar los alrededores, te tocará salir a la plaza y eliminar a todos los **francotiradores** que hay colocados en los edificios de alrededor. Usa el zoom y muévete para no ser un blanco fácil sin preocuparte por el tanque, ya que no podrá atacarte **(5)**.

DESTRUYE PISTOLA A.A. (misión secundaria)

Cuando estés sólo y sin peligro de ser atacado, ve al tanque antiaéreo y ordena a un miembro de tu equipo que le coloque una carga (**colócate en la parte trasera derecha del tanque** para ejecutar la orden). Un helicóptero de apoyo se hará cargo del otro tanque que hay en una de las calles que rodean la plaza. Para finalizar, sólo debes ordenar al otro **soldado de pacificación** que hay en medio de la plaza que se retire y permanecer allí durante unos segundos **(6)**.

03.3 CONTRA VIENTO Y MAREA (Dificultad 2/5)

• SPECTRE (JUGADOR):	• JESTER:	• WARDOG:	• VANDAL:
Arma principal: M16A2	Arma principal: M16A2	Arma principal: M16A2	Arma principal: M16A2
Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM
Complementos: Doble munición, humo rojo y C4	Comp.: granada frag., humo y doble munición.	Comp.: granada frag., humo y doble munición.	Comp.: granada frag., humo y doble munición.

ALCANZA LA EMBAJADA DE EE.UU. (misión principal)

Lo más importante es moverse rápidamente, ya que dispones del tiempo justo. Ordena a tu equipo **fuego a discreción** y avanza entre las calles eliminando a la multitud de soldados que rodean la embajada **(1)**.

Como la puerta principal está cerrada, tendrás que entrar por las vías alternativas que hay a ambos lados del edificio (puntos **E** y **D**). **La forma más rápida es llegar** a E, colarte por la brecha del muro y subir por la pila de cajas para introducirte en el edificio por una ventana **(2)**. Así llegarás a la **primera planta de la embajada**





donde están los dos miembros del **personal** que debes rescatar. **Si prefieres entrar por D**, atraviesa el párking vigilado por un par de matones, coloca C4 en la puerta que da acceso al interior y sube dos pisos.

ASEGURA LOS DOCUMENTOS (misión secreta)

Cuando llegues a la primera planta, antes de rescatar a los miembros del **personal** de la embajada, cruza la puerta que hay en el ala Este. Después, sube unas escaleras para acceder a una estancia del tercer piso donde hay una radio y unos papeles sobre una mesa. Coge los **documentos** y **destroza la radio** para que el enemigo no sea informado **(3)**.

ENCUENTRA AL PERSONAL DE LA EMBAJADA (misión principal)

En la sala central del primer piso verás a los dos miembros del **personal** que tienes que rescatar. Átales y ordénales que te sigan al tejado, donde podrás defenderlos sin riesgo **(4)**.

DEFIENDE LA EMBAJADA (misión principal)

Una vez en el tejado, **coloca a los dos miembros a cubierto** tras el muro de la plataforma sobre la que se posará el helicóptero. **Luego colócate mirando frente al marco de la puerta** que da acceso al tejado para eliminar a la gran cantidad de enemigos que acudirán a tu búsqueda. Con total seguridad **pronto te quedarás sin munición** así que deja que los terroristas suban las escaleras y elimínalos en el marco de la puerta para poder coger sus AK-47 y su munición. Aguanta agachado allí los 10 minutos y asegúrate que tu equipo permanezca con la orden "fuego a discreción" para que te ayuden a defender la zona. Controla las balas que te quedan en el cargador que estás usando y evita recargar cuando haya un soldado frente a ti **(5)**.

EXTRAE AL PERSONAL (misión principal)

Cuando pasen los 10 minutos, ordena a los miembros de la embajada que te sigan y sube las pequeñas escaleras para acceder a la plataforma que hay en el tejado. Allí, lanza una bengala de humo rojo y espera a que llegue el helicóptero mientras apuntas al marco de la puerta para acabar con los últimos terroristas **(6)**.









04 OPERACIÓN NUBE DE TORMENTA (Rusia)

04.1 ENCERRONA (Dificultad 4/5)

• SPECTRE (JUGADOR): Arma principal: M4A1 SD Arma secundaria: 9 MM Complementos: Carga Satcher y C4.	**• JESTER:** Arma principal: M4A1 SD Arma secundaria: 9 MM Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.	**• POLARIS:** Arma principal: M4A1 SD Arma secundaria: 9 MM Comp.: granada frag., humo y doble munición.	**• BLUDSHOT:** Arma principal: M4A1 SD Arma secundaria: 9 MM Complementos: granada frag. y carga Satcher.

ELIMINA PERSONAL DEL CAMIÓN (misión secundaria)

A los pocos metros del punto de partida (**punto C**), verás un camión estrellado y a sus tres ocupantes junto a él. Súbete al montículo que hay a la derecha del camión y **realiza una emboscada con todo tu equipo** sobre ellos, sin darles tiempo a que te disparen para que no alerten a los centinelas que hay cerca **(1)**.
Como sólo dispones de dos cargadores de tu rifle, **deberás coger la munición compatible** de los rifles de los terroristas a lo largo de toda la misión.

RASTREA PUNTO DE ENTRADA (misión secundaria)

Un objetivo facilísimo, donde sólo tienes que llegar al montículo del **punto D** y observar con la **mira telescópica** de tu rifle al terrorista que hay en la caseta de la entrada al campamento enemigo. Elimínalo con un preciso tiro en el coco **(2)**.

LOCALIZA LABORATORIO Y DESMANTELA DISPOSITIVOS NUCLEARES (misión principal)

El laboratorio está en el sótano del **edificio C**, situado en medio de la base. No accedas al complejo por la entrada principal, ya que estarás muy expuesto a que te vean y den la alarma, perdiendo así el factor sorpresa. Para colarte sigilosamente, aprovecha la parte de la **verja que está rota** en uno de sus extremos **(3)**.

Ten cuidado: desde la terraza de uno de los tres edificios de delante hay un **francotirador**. Abre la puerta del laboratorio y antes de entrar ordena al equipo que despeje la zona, ya que dentro aguardan un par de enemigos. »







» Ve hasta el fondo y abre la puerta de tu derecha para acceder a las escaleras que conducen al sótano donde está instalado el **laboratorio**. Como se encuentra fuertemente vigilado, **ordena a tu equipo que despeje la zona** para no asumir riesgos innecesarios **(4)**. Al final de las escaleras de metal que dan a la carpa encontrarás el **interruptor de la alarma**.

LOCALIZA PLANOS DE LA BOMBA (misión secundaria)

Como el laboratorio no está operativo, debes buscar información complementaria en el campamento enemigo. Sube las escaleras metálicas y entra en uno de los despachos del sótano, donde encontrarás los **planos de la bomba** sobre una mesa **(5)**.

MAPA DE INSTALACIÓN DE URANIO (misión secundaria)

Sal del edificio y dirígete al último de los tres edificios que viste al infiltrarte en el complejo. Dentro, además de un par de opositores, encontrarás sobre la mesa el **mapa de las instalaciones de uranio (6)**.



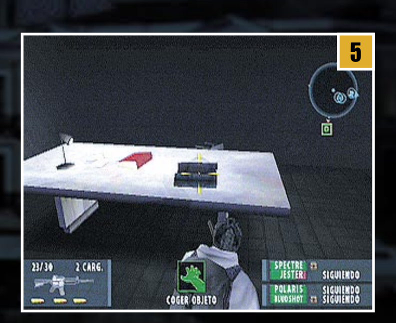
LOCALIZAR PLANOS DE AVIÓN (misión secreta)

Sólo podrás completar esta misión si antes de comenzar has equipado a Spectre con C4.

Dirígete al edificio que hay al lado y elimina a un **francotirador** que verás en la terraza. Entra por la puerta lateral que está medio cerrada y acaba con los dos terroristas que aguardan dentro.

Después, sube a la oficina de la planta de arriba y **coloca los explosivos sobre la caja fuerte** que hay detrás de la mesa.

Asegúrate de que tu equipo se retira a una distancia suficiente para que la deflagración no les hiera. Dentro de la caja fuerte encontrarás los **planos de un avión experimental (7)**, justo lo que estabas buscando.





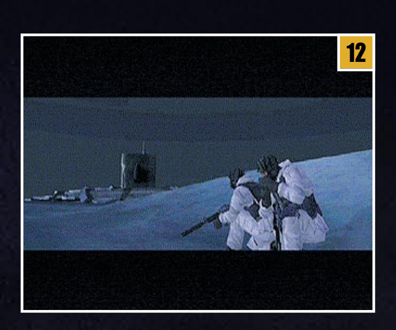












LOCALIZA LIBROS DE FRECUENCIA Y (misión secundaria)

Sal y atraviesa el campamento en dirección al edificio que hay frente a la caseta de vigilancia de la entrada. Pon mucha atención, ya que en este trayecto **te toparás con bastantes enemigos** muy bien armados. Ordena a tu equipo que limpie de enemigos la caseta y entra para recoger de lo alto de un escritorio un **libro de frecuencias (8)**.

MAPA NÁUTICO Y RECUPERA INFORMACIÓN (misión secundaria y principal)

Dirígete al edificio grande que hay al fondo del complejo, custodiado por muchísimos enemigos.
De camino al hangar pasarás cerca de dos grúas de descargas, donde aguardan dos **francotiradores** que debes neutralizar antes de que cosan a balazos. Estás avisado.
Sólo cuando el enorme hangar esté totalmente despejado de terroristas, coge el **mapa náutico** de una mesa situada en una esquina del local **(9)**.

DESTRUYE LABORATORIO (misión principal)

Antes de decidirte a entrar en el laboratorio oculto en el sótano del **edificio C**, **ordena a tu equipo que aguarde fuera**.
Accede a la carpa blanca, coloca los explosivos y sal rápidamente para que no te alcance la onda expansiva de la explosión **(10)**.

ELIMINA PERSONAL ENEMIGO (misión principal)

Ya sólo te queda rastrear todo el complejo y eliminar a los terroristas que hayan sobrevivido hasta el momento **(11)**.

VE A LA ZONA DE EXTRACCIÓN (misión principal)

Dirígete con tu equipo hasta la **placa de hielo** que hay frente al hangar para que el helicóptero de apoyo os recoja **(12)**.

04.2 VISITA GUIADA (Dificultad 3/5)

• SPECTRE (JUGADOR):
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Complementos: Carga Satcher y C4.

• JESTER:
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.

• POLARIS:
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Comp.: granada frag., humo y doble munición.

•BLUDSHOT:
Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM
Complementos: granada frag. y carga Satcher.

RECOPILA INFORMACIÓN ZONA 1 (misión principal)

Si eres descubierto por los terroristas o detectado por alguna cámara **te atacará un helicóptero**. Si esto sucede, debes proteger a toda costa a Flatfoot introduciéndolo en el edificio despejado más cercano. Dispones de unos 30 segundos desde que suene la alarma. **Para derribar el aparato,** ordena a tu equipo fuego a discreción y muévete para evitar que te alcancen sus ráfagas de ametralladora. Con las **gafas de visión nocturna** y unos cuantos disparos bastará **(1)**. **Si Flatfoot es abatido la misión fracasará**. Para evitarlo, antes de entrar en combate **deja al especialista en una zona segura**.
Cuando salgas del lago, avanza muy despacio entre las zarzas que hay frente a ti para que un par de soldados que transitan por la zona no te descubran. Un poco más adelante, tienes la entrada del **primer complejo** vigilado por otra pareja de terroristas. Elimínalos a distancia para evitar que la cámara que apunta a la entrada te vea e inutilízala con un preciso disparo en su lente **(2)**. **Al fondo del recinto** también te toparás con otra pareja de soldados a los que no verás debido a la intensa niebla. Para terminar la limpieza del primer complejo, ordena a tu equipo que irrumpa en la casa del fondo para abatir a los dos últimos enemigos.
Con el exterior despejado, adéntrate en el silo por el edificio central y desciende hasta la primera planta, donde aguardan tres vigilantes que debes abatir ayudándote de tus compañeros. Desciende una planta más y mata a otros tres peligrosos terroristas para dejar vía libre al Flatfoot. **Regresa al lago,** ordénale que te acompañe y condúcele hasta la segunda planta del silo para que lea la información del **documento** que hay sobre la columna central **(3)**.
Antes de continuar, asegúrate que tu hombre permanezca a buen recaudo hasta que limpies de enemigos la siguiente zona. Allí, en la segunda planta, podrás adentrarte en un **túnel subterráneo** que comunica los dos silos. Como imaginarás, el conducto se encuentra plagado de enemigos, por lo que la labor de despejar la zona en equipo es fundamental. »







» ENCUENTRA MAPA DE BOMBA (misión secreta)

Nada más cruzar la primera puerta aguardan varios soldados en el pasillo central, en los dormitorios de la izquierda y en los lavabos de la derecha. Deja que tu equipo se encargue de todos y, cuando la zona esté despejada, asciende por las escaleras de la pared del pasillo central para hacerte con un **mapa** junto a las cajas **(4)**.

RECOPILA INFORMACIÓN ZONA 2 (misión principal)

Desciende las escaleras y avanza hasta la siguiente sala, donde aguardan otros dos matones. No te descuides cuando los mates, porque justo detrás de la puerta del fondo hay otro terrorista que al oír los disparos acudirá en ayuda de sus compañeros **(5)**. Tras recorrer unos cuantos metros de túnel, llegarás al **segundo silo** que se encuentra igual de protegido que el primero (tres soldados por planta). Cuando esté despejado, regresa a por Flatfoot y ordénale que te siga para que analice los **documentos** pegados en la columna central de la segunda planta.

Sube las escaleras y prepárate para limpiar de enemigos el exterior del segundo campamento. Asegúrate que Flatfoot permanezca a cubierto y ten en cuenta que la estructura y la vigilancia es casi idéntica al primer complejo **(6)**.

LOCALIZA PLANOS DE CARGUERO (misión secreta)

Cuando el segundo campamento esté despejado y con la cámara de vigilancia neutralizada, entra en la casa del fondo y coge de la mesa los **planos del carguero (7)**.









Puntos estratégicos
Enemigo
Enemigo con ametralladora
Multiples enemigos
Francotirador
Aliado - Civil

1 Acceso Silo I
2 Tercer panel
3 Mapa carguero
4 Primer panel
5 Plano de bomba
6 Segundo panel

Cámara
Cámara

1ª planta. Silo I.
2ª planta. Silo I.
2ª planta. Silo II.
1ª planta. Silo II.

RECOPILA INFORMACIÓN ZONA 3 (misión principal)

Dirígete al campamento del sur por el sendero principal eliminando a las dos patrullas. El complejo está vigilado por seis terroristas, pero sin cámara de vigilancia. En la casa más cercana a la entrada verás el **documento** que debe analizar el especialista **(8)**.

LLEVA AL EQUIPO A LA ZONA DE EXTRACCIÓN (misión principal)

Con todos los documentos en tu poder, tan sólo tienes que dirigirte al punto de extracción, situado en **mitad del lago congelado** que hay entre en segundo y el tercer campamento **(9)**.





04.3 JUICIO FINAL (Dificultad 5/5)

• SPECTRE (JUGADOR):	**• JESTER:**	**• WARDOG:**	**•VANDAL:**
Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: M4A1 SD	Arma principal: M4A1 SD
Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM	Arma secundaria: 9 MM
Complementos: C4, humo rojo y doble munición.	Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.	Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.	Comp.: granada frag., cegadora y doble munición.

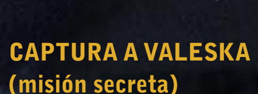


DESTRUYE HELICÓPTERO (misión secreta)

Dispones de 35 minutos para completar la misión, así que avanza rápido pero de forma segura.
A los pocos segundos de irrumpir en el barco verás al primer terrorista. Sube por las escaleras de la izquierda para **acceder a la cubierta donde verás el helicóptero**. En el mástil de proa hay un **francotirador** que debes abatir antes de que te descubra. Antes de colocar el C4 en un lateral de helicóptero, **asegura la zona** y elimina a un par de terroristas. Recuerda apartar al equipo para que no resulte herido en la explosión **(1)**.



CAPTURA A VALESKA (misión secreta)



Sólo si te has equipado con las **granadas cegadoras** podrás completar la **misión más complicada**. **Avanza entre los contenedores** eliminando a la multitud de enemigos que protegen la zona. Entre los últimos contenedores se encuentra **Valeska** (con gorro rojo). **Ordena a tu equipo "alto el fuego"** para que no la maten y lánzale una granada cegadora antes de que te cosa a balazos o escape lanzándose al mar. Si antes no has destruido el helicóptero será su otra posible vía de escape. Una vez se rinda, átala y déjala allí **(2)**.

ASEGURA PUENTE (misión principal)

Dirígete al puente, en la popa, y elimina a la infinidad de soldados que lo protegen. Sube las escaleras **apuntando siempre arriba** y ordena a tu equipo que despeje los camarotes. Cuando llegues a los puestos de control, asegura el puente eliminando a los dos últimos terroristas y **bloquea el timón** del barco **(3)**.

DESACTIVA EXPLOSIVOS (BOMBA 1, 2, 3 y 4) (misión principal y secundarias)

Con la cubierta limpia de enemigos, tendrás que entrar en las bodegas para desactivar los explosivos. Nada más descender por las **escaleras del puente** te recibirán decenas de enemigos. Ordena a tu equipo **fuego a discreción** y apunta a las puertas que dan a las pasarelas de las bodegas para eliminarlos según aparezcan **(4)**. Antes de comenzar a desactivar bombas, asegúrate que no queda ningún enemigo. Desciende a las estancias inferiores por las escaleras de la proa o la popa y busca las tres bombas. En cada sala hay una bomba y una réplica falsa. Para no tener problemas, **observa el mapa táctico** para saber la situación precisa de cada una. En caso de duda desactívalas todas **(5)**, pero no pierdas mucho tiempo porque necesitarás un par de minutos para la última misión.

SEÑAL DE DESPEJADO (misión principal)

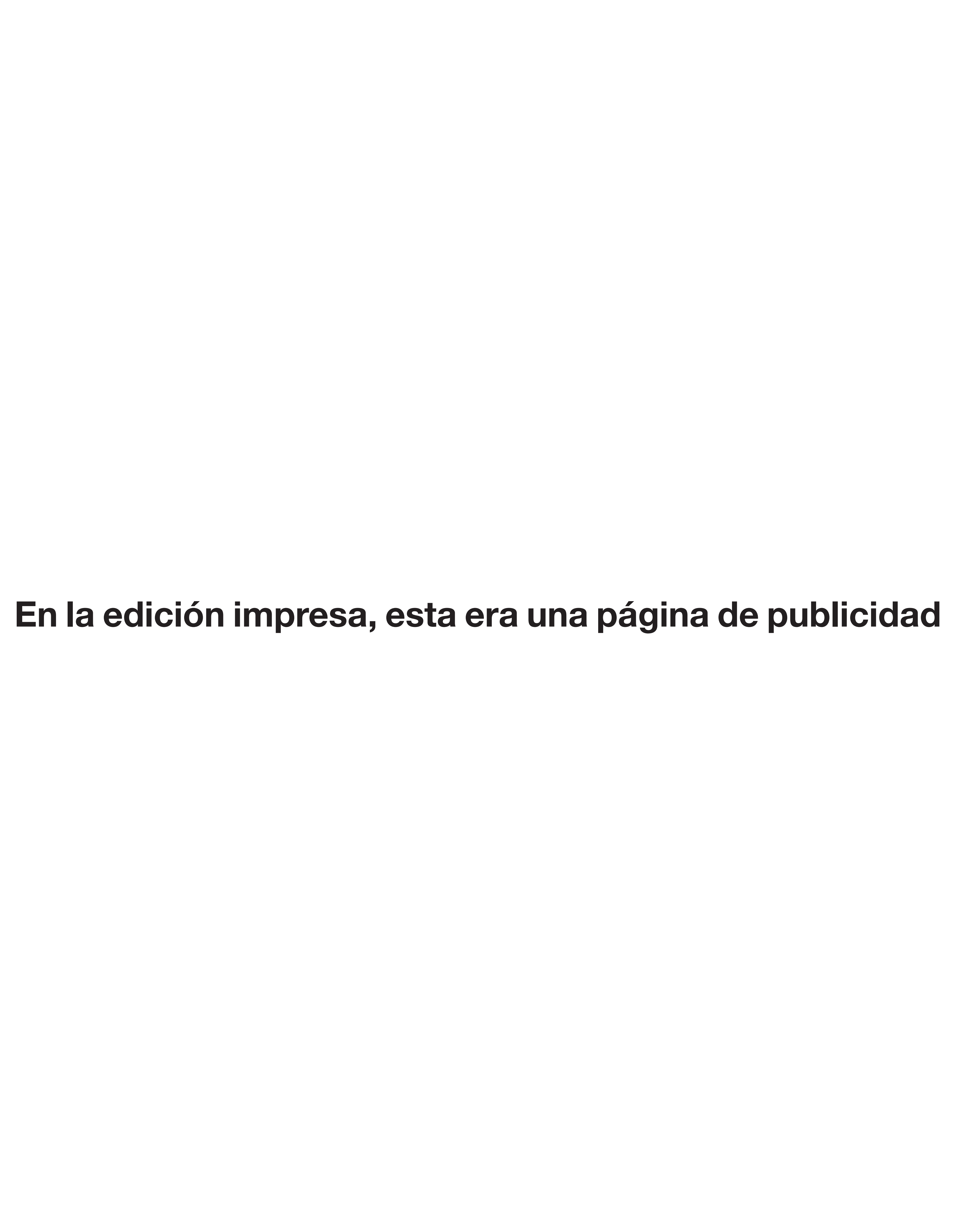
Sólo tienes que acceder a lo alto del **mástil de proa** para liberar el humo rojo que indicará al submarino aliado que la misión ha sido un éxito **(6)**.

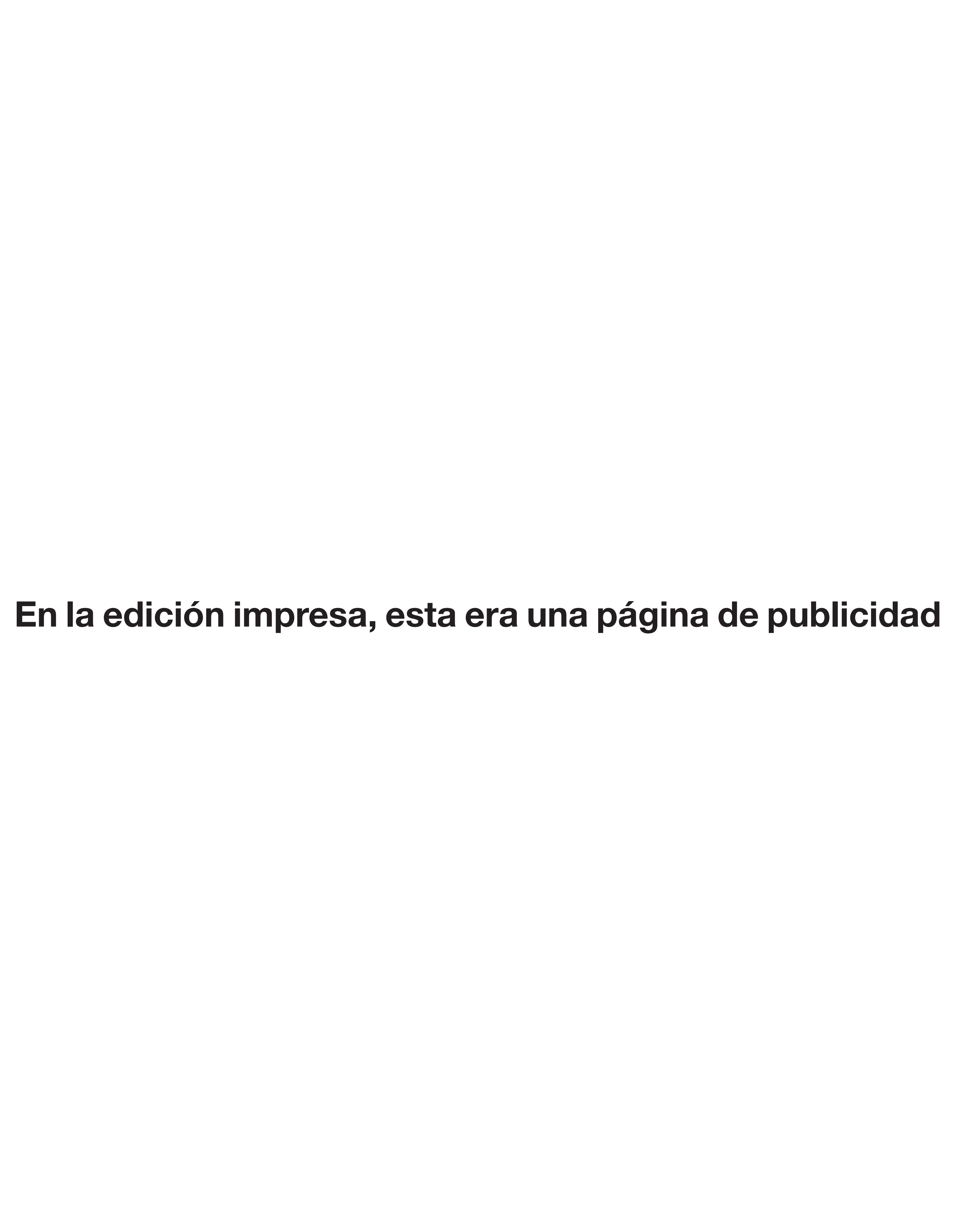


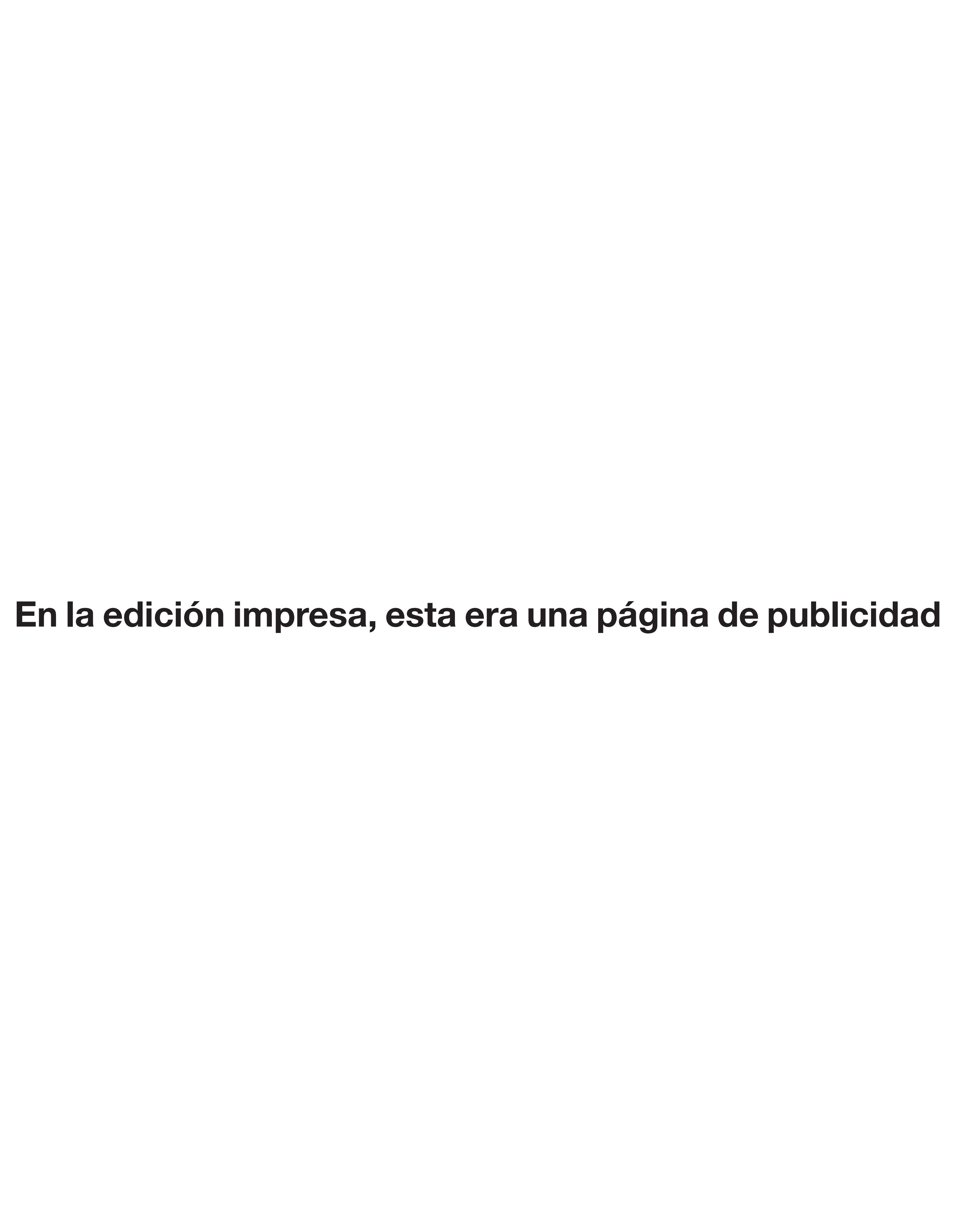


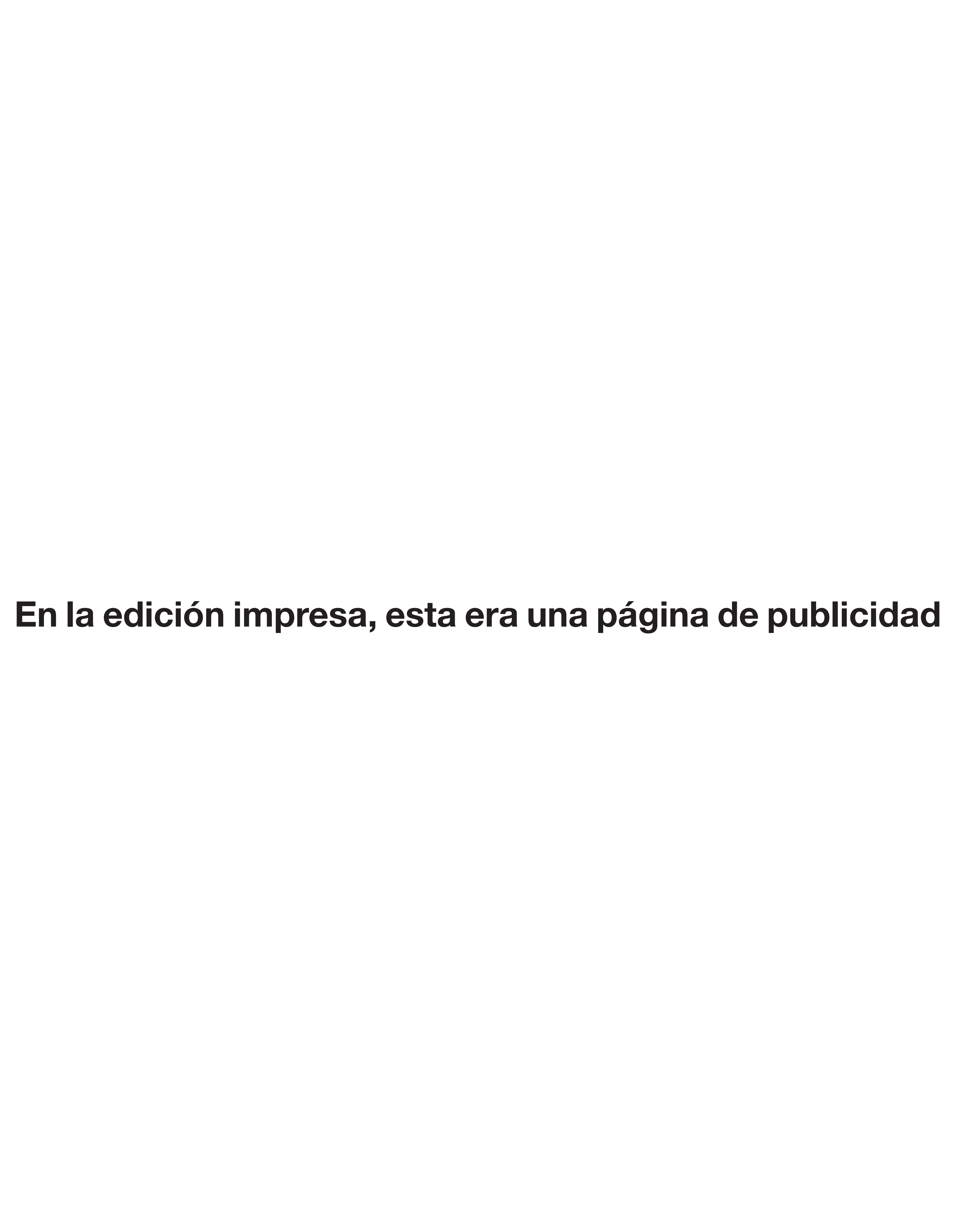




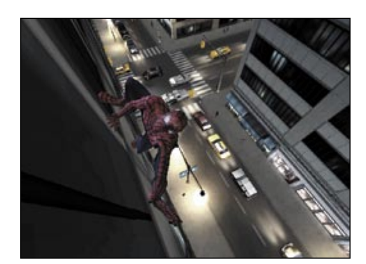

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

→ Así se jugará



1. UNA CIUDAD POR EXPLORAR
Nos moveremos por Nueva York con absoluta libertad, balanceándonos entre edificios o bajando a sus calles para detener a criminales.



2. MÁS ALLÁ DE LA PELÍCULA
Las misiones mezclarán momentos de la película con enfrentamientos con villanos del cómic como Shocker, Rino o Misterio.



3. COMBATES POR TIERRA Y AIRE
La acción será la protagonista del juego y nuestro héroe será tan capaz de luchar en tierra como de pelear en el aire.







El superhéroe arácnido vigila Nueva York

Spider-Man 2

■ Compañía **Activision** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Julio**

Tu amistoso vecino Spider-Man vuelve a PS2 y en esta ocasión no sólo para enfrentarse a malvados villanos, sino también para proteger una ciudad entera.

Con la segunda película de Spider-Man a punto de convertirse en uno de los acontecimientos cinematográficos del verano, a más de uno van a entrarle ganas de emular las hazañas del popular trepamuros de Marvel. Y para ello vamos a disfrutar de su juego más ambicioso hasta la fecha: una aventura de acción en la que, además de revivir los momentos más importantes de la película y disfrutar de los asombrosos poderes arácnidos que posee nuestro héroe, nos moveremos con total libertad por una perfecta réplica de la ciudad de Nueva York, con la misión de mantener sus calles limpias de criminales.







Spider-Man regresa a PS2 conservando sus poderes arácnidos y con una renovada libertad para moverse por las calles de New York.



La acción predominará durante toda la aventura y pelearemos con supervillanos y matones armados con el último grito tecnológico.

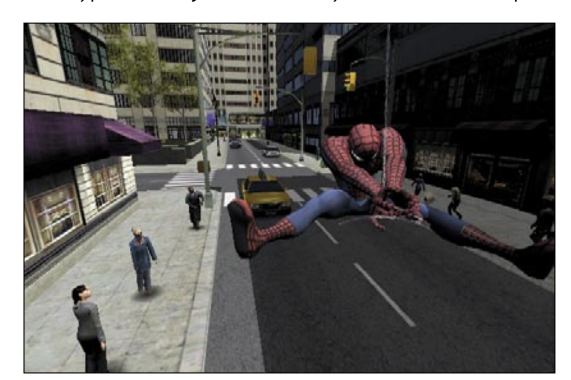


Tendremos completa libertad para acudir a los crímenes que ocurran en las calles: atracos, robos de bancos, asaltos a furgones...

La trama principal del juego nos propondrá misiones basadas en las situaciones de la película (incluidas luchas con el malo del film, el Doctor Octopus) y a otras inspiradas en los cómics, en las que nos veremos las caras con villanos como el maestro de las ilusiones Misterio o el letal Shocker. Incluso aparecerán personajes secundarios como la ladrona Gata Negra (aún no se sabe si como enemiga o como aliada). Pero la gran novedad será que, además de las misiones principales, haremos frente a emocionantes tareas secundarias.

EL AZOTE DEL MUNDO CRIMINAL.

Apoyándose en un apartado técnico de primera, en *Spider-Man 2* vamos a recorrer un Nueva York lleno de vida: habrá tráfico, peatones... y criminales. Así, tendremos libertad para bajar a pie de calle y dar su merecido a los "mangantes". Y si estos huyen en coche podremos saltar sobre el capó y detener el vehículo a golpes con nuestra fuerza arácnida. Imaginaos dejar a esos tipejos listos para ser recogidos por la policía y, acto seguido, elevarnos con nuestra telaraña a cientos de metros sobre el suelo para contemplar toda la ciudad desde lo alto del Empire State... Esta es la sensación de libertad que quiere ofrecernos *Spider-Man 2*.



El juego promete tener un apartado técnico realmente espectacular, en el que se potenciará sobre todo la velocidad y fluidez de la acción.

MÁS PODEROSO QUE NUNCA.

Para mantener la seguridad en Nueva York, Spidey va a usar sus clásicos poderes (su fuerza y agilidad, su capacidad de adherirse a las paredes y su telaraña), pero potenciados con una larga lista de nuevos movimientos. Así, daremos saltos de más de diez metros de altura, utilizaremos nuestra telaraña para colgar a los malos en las farolas o esquivaremos balas con el sentido arácnido. Y todo con una velocidad y una fluidez asombrosas, que comprobaremos sobre todo en los nuevos combos aéreos.

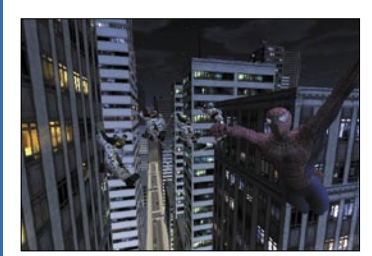
Vamos, que más allá de estar basado en una peli de éxito, parece que los chicos de Activision se han propuesto crear el mejor juego de superhéroes hasta la fecha. Dentro de un mes comprobaremos si lo han logrado.

PRIMERA IMPRESIÓN E

Convertirnos en un superhéroe y proteger del crimen a toda una ciudad puede ser una experiencia genial.

→Más habilidades para un superhéroe

Si te parecía que en juegos anteriores Spider-Man ya exhibía muchas habilidades, prepárate: en este juego tendrá 50 movimientos nuevos, que van desde trucos con la telaraña a golpes en el aire.



Usando la telaraña podremos colgar a los enemigos de las farolas o elevarlos por el aire.



Y cuerpo a cuerpo dispondremos de nuevos y contundentes combos de patadas y puñetazos.









→ Así se jugará



1. CUATRO A LA CARRERA
Usando el Multitap que viene con el juego, hasta cuatro jugadores disfrutaremos de carreras arcade de ritmo realmente frenético.



2. LOS ITEMS MÁS DESTRUCTIVOS
En los circuitos aparecerán items con los que perjudicaremos al contrario: ametralladoras, misiles, barriles de aceite... y los competidores eliminados dispararán a los que queden.



3. RETOS PARA UN JUGADOR
Jugando solos, además de las carreras habrá retos especiales, como perseguir coches o hasta destruir a tiros un helicóptero.

La velocidad más arcade se disfrutará en compañía

Mashed

Se va a organizar una fiesta multijugador en tu consola. Tú sólo tienes que poner tres amigos, porque *Mashed* pone todo lo demás: los piques, la velocidad y hasta un Multitap... y sin aumento de precio.

■ Compañía **Empire** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Julio**

El espíritu de los viejos arcades de velocidad multijugador como *SuperSprint* o *MicroMachines* va a reencarnarse en *Mashed*, un juego de coches cargado de competiciones para cuatro jugadores simultáneos a los mandos de varios tipos de deportivos y todoterrenos. Siguiendo la acción desde una vista elevada que nos mostrará una amplia parte del circuito, nuestro objetivo será distanciarnos de nuestros competidores hasta sacarlos de la pantalla y así eliminarlos. Y todo valdrá para ello: desde golpear a los rivales para lanzarles por los precipicios hasta usar los ítems que encontraremos dispersos por los circuitos y con los que conseguiremos armas, como un lanzamisiles. Y lo mejor es que *Mashed* nos lo pondrá fácil para jugar en compañía, ya que se venderá en un pack con un mando y un Multitap por 60 euros. Además, *Mashed* también ofrecerá una gran variedad de competiciones para un jugador: desde carreras normales a retos con la mecánica Multijugador pasando por eventos especiales, como detener a un coche fugado. Pura velocidad arcade que promete hacernos pasar grandes momentos.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB
Promete diversión multijugador en estado puro, que además traerá de "regalo" un mando y un Multitap...

¿Quién está bajo la sábana de un fantasma?

Ghostmaster

■ Compañía **Virgin Play** ■ Género **Estrategia** ■ Fecha prevista **Julio**

Habitar una casa llena de fantasmas tiene que ser duro. Sobre todo si tú eres el espectro que trata de echar a los inquilinos.



Usando un sencillo sistema de menús manejaremos a un grupo de fantasmas, cada uno con habilidades propias como mover objetos, destruir aparatos eléctricos, atraer o asustar a las personas...

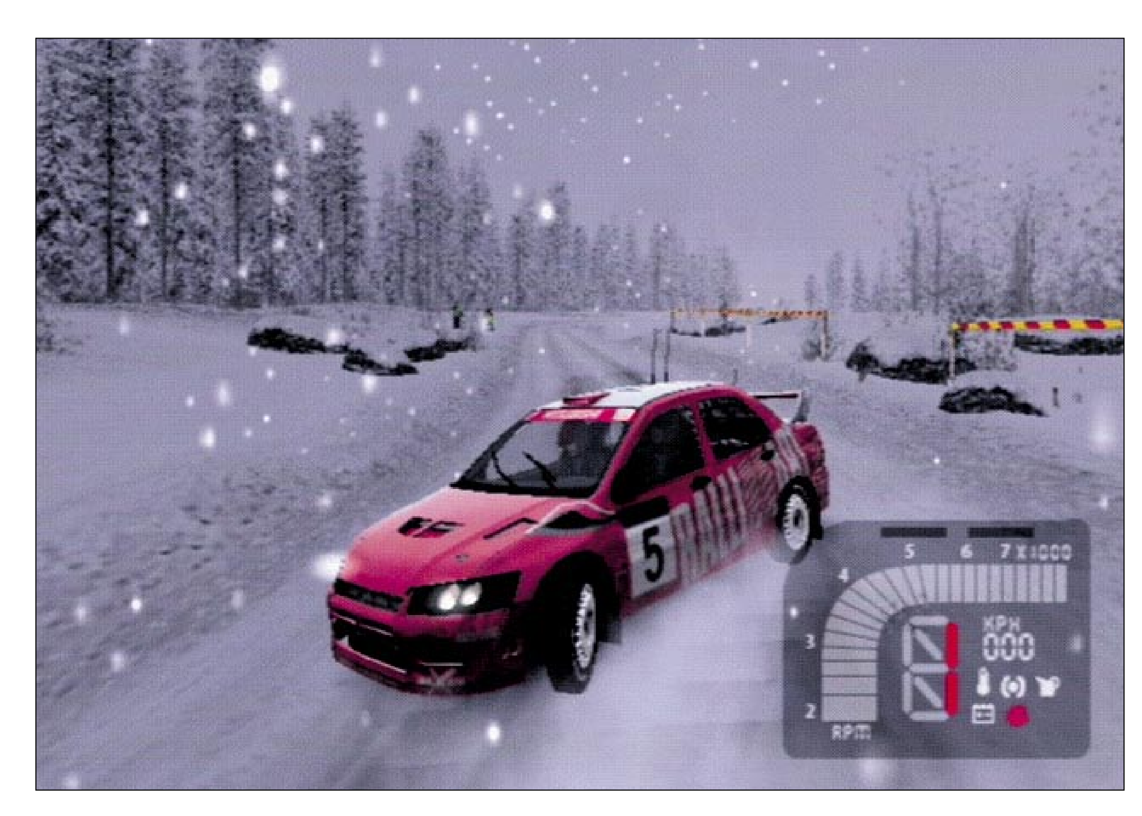




PS2 está a punto de recibir uno de los juegos de estrategia más originales de su catálogo. *Ghostmaster* nos pondrá al mando de un grupo de fantasmas que deben asustar a los habitantes de diferentes casas hasta conseguir echarlos. El elenco de espectros incluirá fantasmas capaces de mover objetos, hacer explotar aparatos eléctricos o espantar a los humanos con terribles sustos. No obstante, a los vivos tampoco les faltarán recursos para combatirnos, incluyendo la ayuda de mediums con poderes capaces de herir nuestras formas sobrenaturales. Todo ello en un juego en el que la acción se desarrolla en tiempo real, aunque nosotros dirigiremos a nuestros fantasmas mediante menús, eso sí, muy sencillos de manejar.

■ **PRIMERA IMPRESIÓN** B

Usar las diferentes habilidades de un grupo de fantasmas para asustar personas parece muy entretenido.







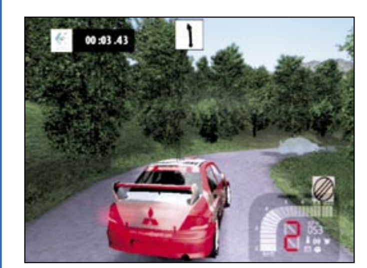
→ Así se jugará



1. IREMOS A LA ESCUELA
Para participar en el Modo Campeonato tendremos que superar los retos de una exigente escuela. Vamos a tener que entrenar mucho...



2. REALISMO EN LA CONDUCCIÓN
Conduciremos coches reales y para lograr buenos cronos habrá que dar lo máximo en la conducción y dominar derrapes y giros.



3. RICHARD BURNS TE RETARÁ
Además del Campeonato y de competiciones para 4 jugadores, habrá retos en los que mediremos nuestros tiempos con los de Burns.

Un desafío para auténticos conductores

Richard Burns Rally

■ Compañía **SCI** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Julio**

Si crees ser el piloto más rápido y profesional de PS2, prepárate para un juego de rallies que podrá a prueba todo lo que sabes.

Apadrinado por Richard Burns (campeón del mundo de Rallies en 2001), este simulador nos podrá a los mandos de vehículos como el Peugeot 206, el Citroën Xsara T4 o el Subaru Impreza para superar trazados reales y con diferentes superficies: asfalto, tierra, gravilla...

Para competir con garantías habrá que dominar todo tipo de giros y derrapes, e incluso deberemos superar las pruebas de una exigente escuela de conducción antes de participar en el modo Campeonato. El realismo continuará con un apartado gráfico muy sólido (que incluirá deformaciones en las carrocería) y opciones mecánicas. En la versión que hemos probado la única pega es que los coches pesan poco y vuelcan con facilidad. Si se mejora este aspecto, este simulador puede convertirse en uno de los referentes de la conducción realista.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Que los mejores pilotos estén atentos: este simulador promete saciar sus ansias de conducción realista.

Acción y rol tras las líneas enemigas

Combat Elite: World War II Paratroopers

■ Compañía **Acclaim** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Julio**

En la II Guerra Mundial, soldados del cuerpo de paracaidistas apoyaron la ofensiva aliada. Pronto tú serás uno de ellos.



Siguiendo la acción desde una perspectiva elevada, no pararemos de combatir en territorio ocupado por los nazis. Tras la batalla llegará el momento de mejorar las características de nuestro soldado.

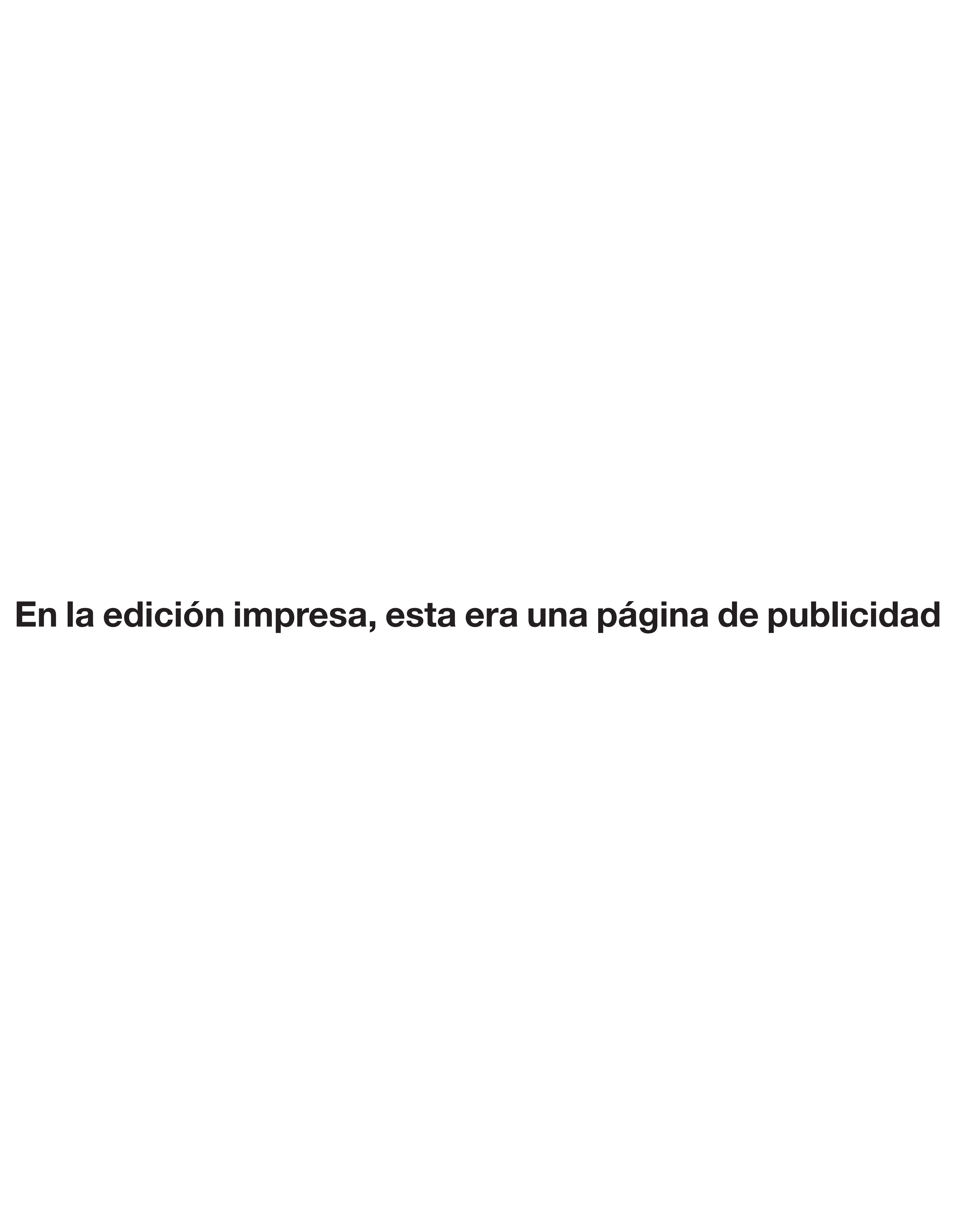


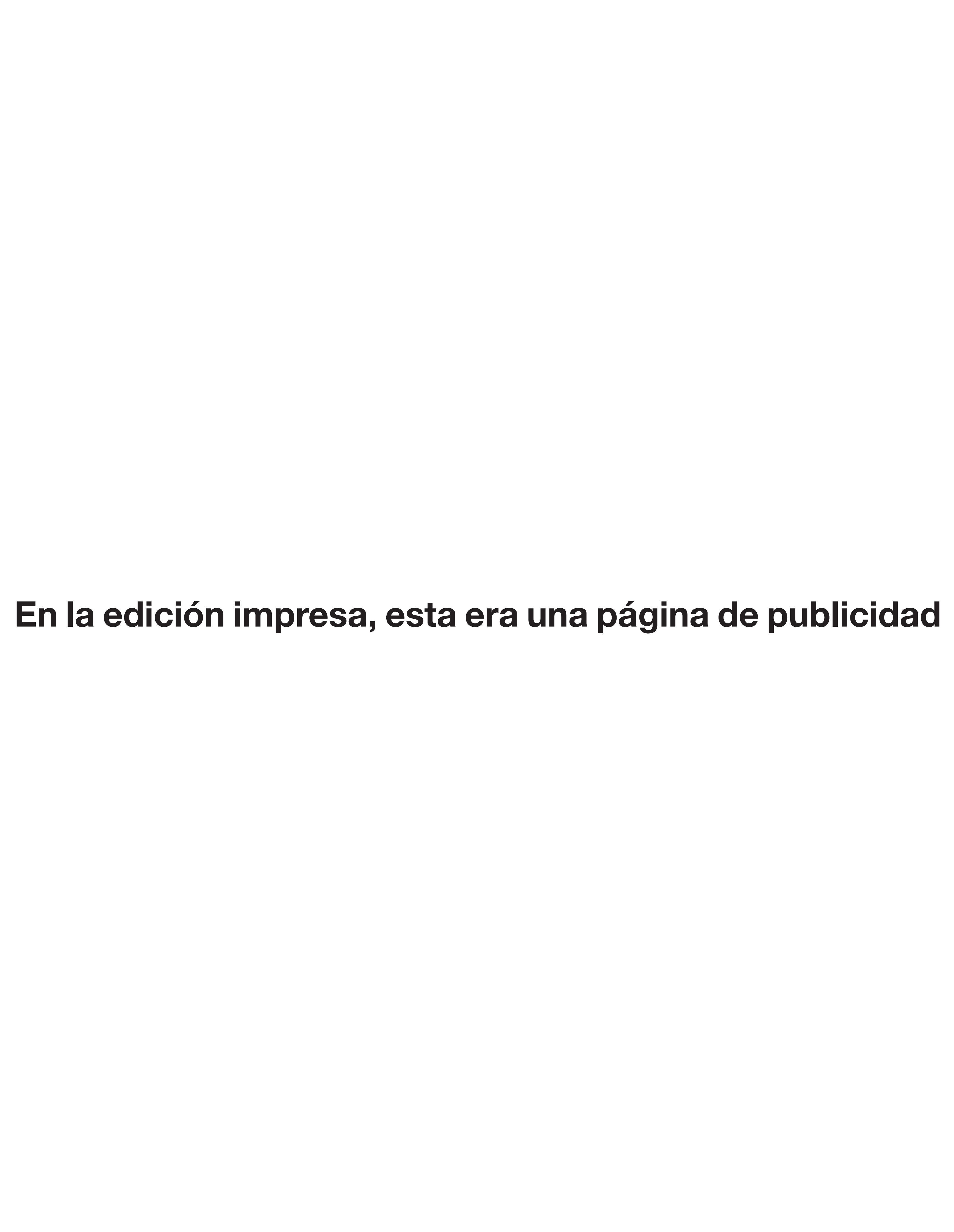


Si la mezcla de rol y acción ha funcionado en juegos de fantasía como *Baldur´s Gate*, ¿por qué no va a hacerlo en los juegos bélicos? Eso han pensado los creadores de este título, que nos permitirá elegir entre tres soldados del cuerpo de paracaidistas que se lanzan tras las líneas enemigas durante el desembarco de Normandía. Al mando de estos valientes combatiremos sin parar contra cientos de nazis siguiendo la acción con una cámara elevada que nos mostrará una amplia perspectiva de la campo batalla. El toque "rolero" consistirá en mejorar un gran número de características de nuestro personaje con los puntos de experiencia que ganaremos en combate. Las partidas a dobles serán el toque final de este interesante título.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

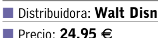
Los juegos de rol de acción están de moda y éste será el primero en llegar con ambientación militar.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS + VENDIDOS

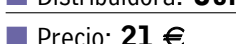
(=) **1. Buscando a Nemo**
- Género: **Dibujos Animados**
- Distribuidora: **Walt Disney**
- Precio: **24,95 €**



(N) **2. El último Samurai Ed. Esp.**
(↑) **3. La vida de Brian**
(↓) **4. El Paciente Inglés**
(N) **5. El Cid (La Leyenda)**
(↓) **6. Ciudad de Dios**
(↓) **7. El Jovencito Frankenstein**
(↓) **8. Chicago**
(N) **9. Papillón**
(N) **10. La muerte tenía un precio**

LOS + ALQUILADOS

(↑) **1. Lágrimas del Sol**
- Género: **Drama bélico**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **21 €**



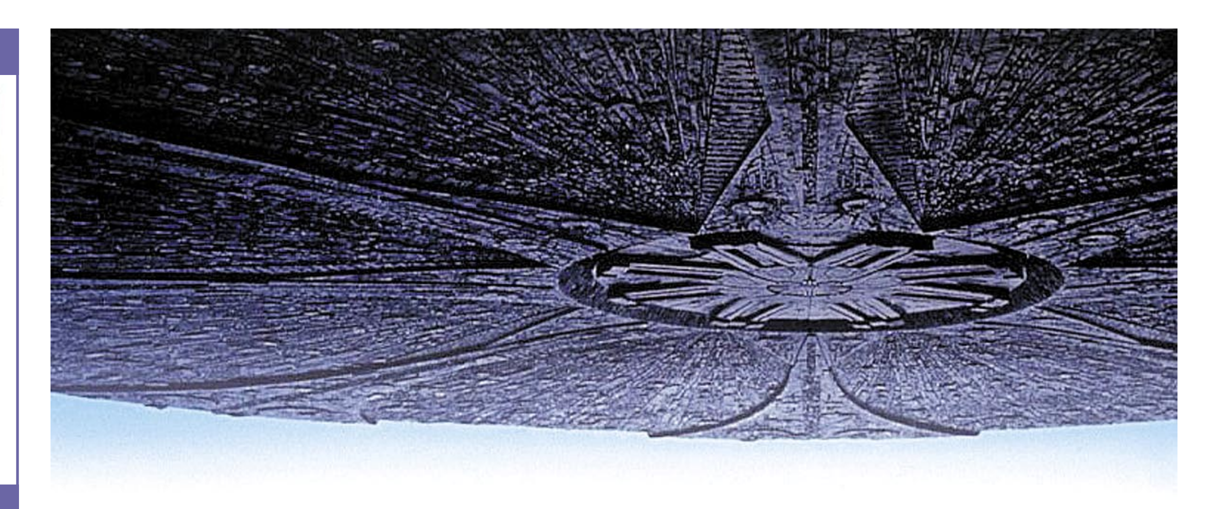
(N) **2. Matrix Revolutions**
(N) **3. Love Actually**
(N) **4. El último Samurai**
(↓) **5. Master & Commander**
(↓) **6. The Italian Job**
(↓) **7. Buscando a Nemo**
(↓) **8. Días de fútbol**
(N) **9. El devorador de pecados**
(↓) **10. Crueldad intolerable**

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(=) **2. ESDLA. El Retorno del Rey.**
(=) **3. El último samurai Ed. Esp.**
(↑) **4. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↑) **5. Indiana Jones (Trilogía)**
(↑) **6. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(↓) **7. Matrix Revolutions**
(=) **8. Hulk Ed. Coleccionista**
(↓) **9. Matrix Reloaded**
(=) **10. Alien Quadrilogy**







■ **La invasión alienígena comienza aquí**

Independence Day Versión Extendida

La película que lanzó a la fama a su director, Roland Emmerich (de actualidad por "El Día de Mañana"), nos presenta con todo lujo de detalles y proezas visuales cómo un día la Tierra se ve sorprendida por la llegada de un montón de naves extraterrestres. Lo que en principio parece ser un hecho histórico excepcional acabará convirtiéndose en un drama de proporciones globales al demostrar los aliens sus intenciones poco amistosas. Aunque la historia ensalza bastante los valores "patrios" tan propios de las películas americanas, la historia y los colosales efectos especiales enganchan de principio a fin.

■ **Si te la perdiste en su día, no puedes dejar pasar esta ocasión.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 14,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Castellano. Dolby Digital 5.1: Español e Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Final original del estreno subtitulado.
- Creando realidad.
- La invasión.
- Cómo se hizo.
- Menús secretos alternativos.
- Trailers y Spots de TV.
- Comentarios en audio...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

■ **Antes de que Tom Cruise descubriera Japón...**

Pack Shogun

Esta serie de televisión de 9 horas basada en el best-seller de James Clavell nos cuenta cómo John Blackthorne, un navegante inglés, naufraga en la costa de Japón. Tras ser rescatado, la fascinación por la cultura japonesa y por un señor feudal que aspira a convertirse en Shogun le harán vivir una experiencia inolvidable.

■ **Un clásico con drama y acción puesto de moda.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 24,95 €.
Discos: 5
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital Mono: Español y Francés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Búlgaro, Danés, Inglés para sordos...

Extras:
- Documental sobre el rodaje de la serie.
- Documentales históricos.
- Comentarios en audio..
- Libro de 14 páginas...

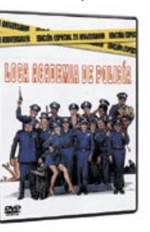
PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

■ **Con policías como estos... ¿quién necesita ladrones?**

Loca Academia de Policía Ed. Esp. 20 Aniv.

Allá por los 80, la comedia americana vivió un gran momento gracias a películas de risa fácil y poco presupuesto. Y ésta es una de ellas, de la que se han hecho hasta 7 entregas. Un grupo de lo más singular entra en la academia de policía con la intención de "proteger y servir", aunque sea matando de la risa a los malos.

■ **Si quieres pasar un rato desternillante no lo dudes.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 15 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital Mono: Inglés, Español y Alemán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Holandés, Sueco, Francés, Italiano, Checo, Inglés y Alemán para sordos...

Extras:
- Comentarios del director y actores.
- Detrás de las puertas de la Academia.
- Los archivos secretos.
- Tráiler...

PELÍCULA: B | EXTRAS: B





■ **El terror japonés sigue causando furor**

La Maldición

Después de "The Ring", llega un nuevo título que continúa con el desembarco del terror japonés. Una joven encuentra trabajo cuidando de una anciana en una casa en la que años atrás sucedieron cosas extrañas. Todo se volverá aún más raro cuando la chica abra un armario cerrado en una habitación y encuentre en su interior a un niño y su gato... A partir de entonces, el terror, los fenómenos paranormales y la intriga no darán respiro al espectador.

■ **Algo extraña quizá para mentes occidentales, pero si te gustó "The Ring" merece la pena verla.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: SAV
Precio: 20 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital: Español, Japonés.

Subtítulos:
- Español.

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.



■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: M





■ **Acción sin cuartel con el mejor comando**

S.W.A.T. Los hombres de Harrelson

Basada en la popular serie de televisión "Los Hombres de Harrelson", la historia trata de un grupo de novatos que forman un equipo SWAT, es decir, policías de élite entrenados para situaciones de alto riesgo. En su primera misión, escoltar a un capo internacional de la droga, las cosas se complicarán al ofrecer el capo 100 millones de dólares a cualquiera que le rescate.

■ **Película llena de acción, disparos y adrenalina que gustará a los nostálgicos o a los amantes de la acción sin muchas pretensiones.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 21 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés y Portugués.

Extras
- Comentarios del director y del reparto.
- 4 documentales exclusivos.
- Tomas falsas.
- Opción interactiva: Sonido y Furia.
- 8 escenas eliminadas.
- Filmografías...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua

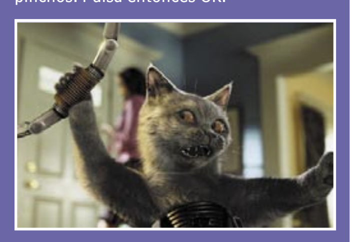
(Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Como perros y gatos:

→ PRUEBAS DE CÁMARA:

Elige la opción "Gatos" en el menú principal y ve al de características especiales. Pulsa ⬇ hasta que ilumines una bola con pinchos. Pulsa entonces OK.



→ TRÁILER ALTERNATIVO:

En el menú de los extras, pulsa en "Siguiente". Presiona ⬇ hasta iluminar un logo con cara de gato y pulsa OK.

→ BOCETOS:

Elige la opción PERROS, ve al menú de características especiales y pulsa ⬇ hasta que se ilumine el utensilio secreto de los perros. Pulsa OK y podrás ver los bocetos.

→ OTRO TRÁILER MÁS:

Pulsa "Siguiente" en el menú de extras y luego pulsa ⬇ hasta que se ilumine el logo que representa la amistad entre perros y humanos. Ahora pulsa ENTER/OK y accederás a otro tráiler nuevo de esta simpática producción.

Moulin Rouge!:

→ EN EL KARAOKE:

Entra en edición, ilumina "Menú Principal", pulsa ⬅ y presiona "enter" sobre el Molino Rojo: verás a los protagonistas en una sesión de karaoke.

■ **El futuro depende de un pasado que no recuerda**

Paycheck

Michael Jennings es un ingeniero dedicado a proyectos de alto secreto. Cuando acaba su trabajo le borran la memoria inmediata para que olvide todo. Pero algo sale mal en su último encargo y todo empieza a complicarse cuando recibe un sobre remitido por él mismo con pistas que tendrá que resolver antes de que sea demasiado tarde.

■ **Intriga, acción y ciencia ficción bien llevada.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 17,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés e Italiano.

Subtítulos:
- Español, Portugués, Inglés, Italiano, Checo, Húngaro, Polaco y Hebreo.

Extras:
- Comentarios del director John Woo.
- Escenas eliminadas.
- Escenas ampliadas.
- Final alternativo.
- Los especialistas...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: B

■ **Eddie Murphy se pasa al terror**

La Mansión Encantada

Basada en una atracción de Disneyworld, vemos cómo Jim Evers y su familia se ven envueltos en una mansión llena de amores imposibles, traiciones y, por supuesto, fantasmas. Pero no os asustéis, que las carcajadas gracias al bueno de Eddie Murphy están aseguradas, así como los buenos efectos especiales de la ILM.

■ **Risas aseguradas para toda la familia.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 21,95 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Suceo, Noruego, Danés, Portugués, Inglés para sordos...

Extras:
- Secretos revelados.
- Anatomía de una escena.
- Recorrido virtual por la mansión.
- Tomas falsas.
- Vídeo musical...

■ PELÍCULA: B



■ EXTRAS: MB



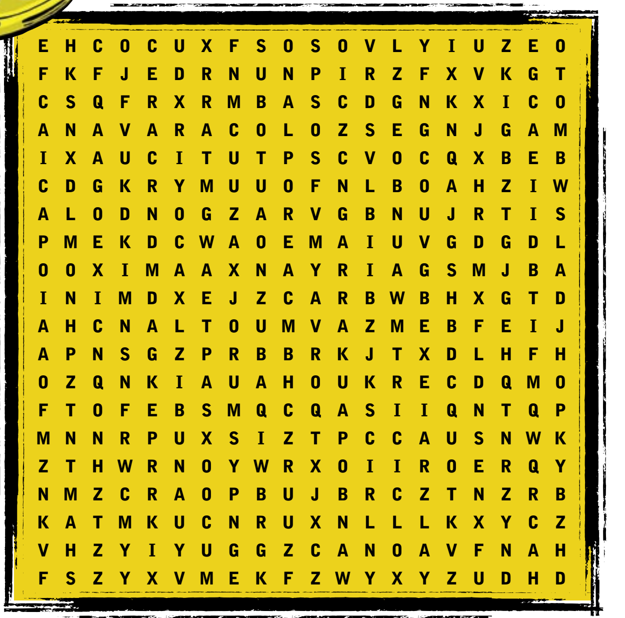
¡¡Sorteamos 10 juegos para PS2 Driv3r!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play66 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Driv3r* para PS2 que Atari y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

SOPA DE LETRAS

SIN DUDA, LOS MEDIOS DE TRANSPORTE JUEGAN UN PAPEL DECISIVO EN ESTE JUEGO y nuestro protagonista tendrá que hacer uso de ellos para llevar a cabo sus misiones. Nuestra sopa está llena de los más variados transportes y deberás encontrar los nombres de quince de ellos.



E	H	C	O	C	U	X	F	S	O	S	O	V	L	Y	I	U	Z	E	O
F	K	F	J	E	D	R	N	U	N	P	I	R	Z	F	X	V	K	G	T
C	S	Q	F	R	X	R	M	B	A	S	C	D	G	N	K	X	I	C	O
A	N	A	V	A	R	A	C	O	L	O	Z	S	E	G	N	J	G	A	M
I	X	A	U	C	I	T	U	T	P	S	C	V	O	C	Q	X	B	E	B
C	D	G	K	R	Y	M	U	U	O	F	N	L	B	O	A	H	Z	I	W
A	L	O	D	N	O	G	Z	A	R	V	G	B	N	U	J	R	T	I	S
P	M	E	K	D	C	W	A	O	E	M	A	I	U	V	G	D	G	D	L
O	O	X	I	M	A	A	X	N	A	Y	R	I	A	G	S	M	J	B	A
I	N	I	M	D	X	E	J	Z	C	A	R	B	W	B	H	X	G	T	D
A	H	C	N	A	L	T	O	U	M	V	A	Z	M	E	B	F	E	I	J
A	P	N	S	G	Z	P	R	B	B	R	K	J	T	X	D	L	H	F	H
O	Z	Q	N	K	I	A	U	A	H	O	U	K	R	E	C	D	Q	M	O
F	T	O	F	E	B	S	M	Q	C	Q	A	S	I	I	Q	N	T	Q	P
M	N	N	R	P	U	X	S	I	Z	T	P	C	C	A	U	S	N	W	K
Z	T	H	W	R	N	O	Y	W	R	X	O	I	I	R	O	E	R	Q	Y
N	M	Z	C	R	A	O	P	B	U	J	B	R	C	Z	T	N	Z	R	B
K	A	T	M	K	U	C	N	R	U	X	N	L	L	L	K	X	Y	C	Z
V	H	Z	Y	I	Y	U	G	G	Z	C	A	N	O	A	V	F	N	A	H
F	S	Z	Y	X	V	M	E	K	F	Z	W	Y	X	Y	Z	U	D	H	D

Palabras:

COCHE, MOTO, LANCHA, CARROZA, BICICLETA, CANOA, AEROPLANO, AUTOBÚS, TRICICLO, SIDECAR, MINI, CARAVANA, SUBMARINO, GÓNDOLA, TRACTOR.

PASATIEMPO CONCURSO

CUESTIÓN DE LÓGICA

LLEGÓ EL MOMENTO DE LLEVARTE EL JUEGO DE *DRIV3R* A CASA y para ello sólo vas a tener que indicarnos cuál de las tres definiciones se identifica más con el protagonista de este gran juego de Atari. ¿Te atreves a probar suerte...?

A Nuestro protagonista es un afamado caza-vampiros envuelto en una aventura repleta de monstruos y espectros de todo tipo.

B El protagonista de este juego es un joven aprendiz de mago que tendrá que demostrar sus dotes en una gran academia de brujería.

C Tanner es un policía que trabaja infiltrado en organizaciones mafiosas cumpliendo todo tipo de arriesgadas misiones.

SOLUCIÓN: ☐

HUMOR

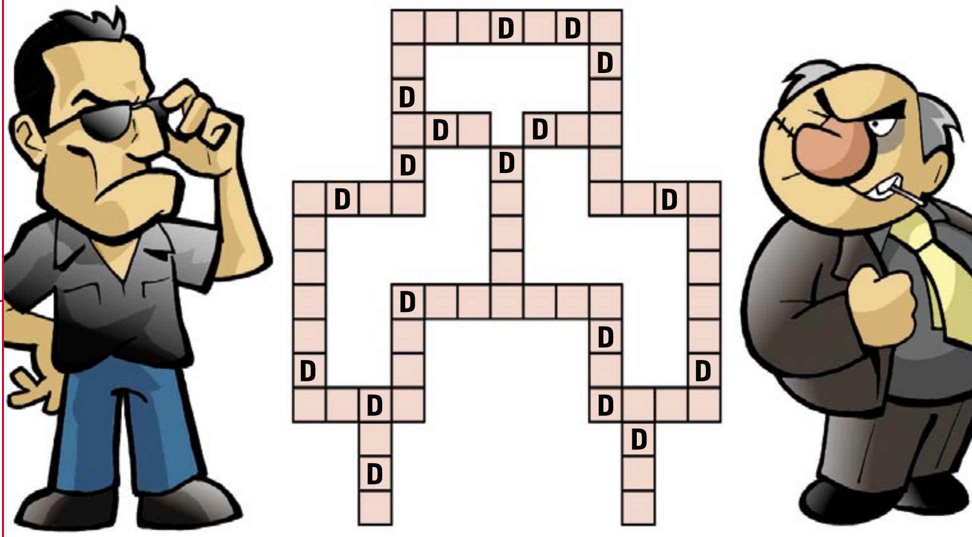






PALABRAS CON "D"

SEGURO QUE DESPUÉS DE TANTA MISIÓN Y TRABAJITO "SUCIO" EL CUERPO TE PIDE QUE DESCONECTES Y TE RELAJES UN POCO. Juguemos ahora con la primera letra del nombre del juego *Driv3r* y rellena las casillas con palabras que tienen en común precisamente eso, la letra D. Una misión interesante, ¿no crees?



Palabras:

OFRENDA, AIDA, IDEM, PEDIDO, DANZA, EDAD, PERDIDA, ODIO, RUDO, ORIUNDA, DIVA, DAR, DEDO, ADORAR, DAMA, IDA, DELANTE.

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play66 respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play66 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de junio al 16 de julio de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.



CONCURSO
tribal edition y Play2 manía
Sorteamos 3 packs: Game Boy Advance SP Tribal Edition +
Juego a escoger del catálogo Nintendo España
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE SP
Nintendo
Si quieres ganar una, envia inmediatamente un
SMS al 5354
con la palabra TRIBALPLAY, seguida de un espacio
y A, B o C en función de cual consideras que es la
respuesta correcta
¿Cuál es la fecha de lanzamiento de la
nueva consola de Nintendo, Game Boy
Advance SP Tribal Edition?
A.- 18 de Junio de 2004
B.- 18 de Junio de 2005
C.- 18 de Junio de 2003
www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE SP™
TRIBAL EDITION
Nintendo®
GAMING 24:7.
Los resultados serán publicados en www.nintendo.es. Valido para todas las marcas y modelos de móviles. Promoción válida hasta el 16/07/04. Coste del mensaje: 0'9 euros + IVA.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 15 DE JULIO

GUÍA DE COMPRAS PlayStation 2

SUPLEMENTO
→ TODOS LOS JUEGOS
Si quieres conocer todos los títulos disponibles para PS2, comentados y puntuados, no te pierdas este suplemento.

REPORTAJE
→ VELOCIDAD AL LÍMITE
Descúbrelo todo sobre los próximos éxitos de la velocidad: *Burnout 3*, *Juiced*, *Midnight Club 3*...

GUIA
→ ONIMUSHA 3
Para enviar a todos los demonios al infierno, quizás necesites nuestra ayuda...

AVANCE
→ STAR WARS BATTLEFRONT
El mes que viene os daremos todos los detalles de uno de los juegos de acción Online más atractivos y esperados.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
No te pierdas los análisis de títulos tan esperados como *Spider-Man 2*, *Obscure*, *Athens 2004*, *Formula One 2004*, *Shellshock Nam'67*, *Catwoman*, *Mashed*, *WWII Combat Elite Paratroopers*...

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones de futuros éxitos como *EyeToy Chat*, *Psi-Ops*, *Resident Evil Outbreak*, *Conflict Vietnam*, *Starsky & Hutch 2*, *Forgotten Realms*...

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

→ PERIFÉRICOS
Mandos DVD, volantes, pads, equipos de sonido, pistolas... Un mes más analizaremos los periféricos y complementos más interesantes del mercado.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, guías completas para *Hitman: Contracts* y *Euro 2004*.

→ VIDEO DVD
Los últimos estrenos en vídeo DVD, las películas más de moda y los trucos para que descubras sus extras.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2004

Printed in Spain

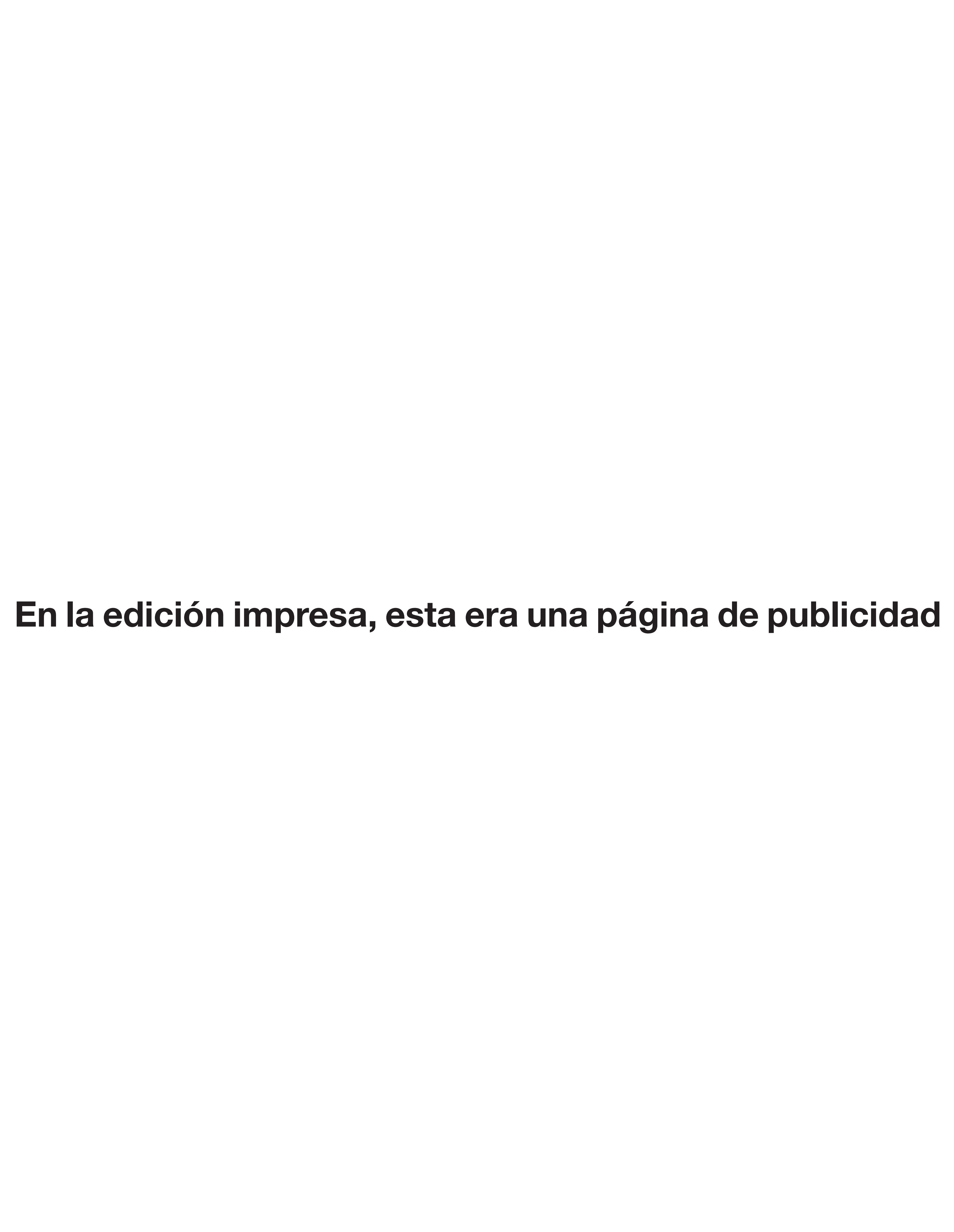
Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Project Zero II

Enemigos • Puzzles • Mapas • Objetos • Extras

Imagina que tu hermana y tú estáis rodeadas de fantasmas y que una extraña cámara de fotos es lo único que se interpone entre ellos y vosotras. ¿Podrás enfrentarte al horror cara a cara?

INTRODUCCIÓN

01 LOS FANTASMAS

A lo largo de la terrible pesadilla, encontré diferentes tipos de espíritus, cada uno con su propio comportamiento y características.

Espíritus Fugaces: aparecían en determinados lugares durante poco tiempo. **Había que ser muy rápida para fotografiarlos** antes de que desaparecieran para siempre.

Espíritus escondidos: por regla general no eran visibles al ojo humano. **Sólo la cámara era capaz de detectar su presencia** para poder fotografiarlos (fantasmas que sólo aparecen la segunda vez que juegas están **marcados con "*"**).

Espíritus inertes: extraños entes que **aparecían en sitios muy específicos y no desaparecían**, en algunos casos, ni siquiera cuando eran fotografiados. Solían proporcionar pistas de distintas formas.

Espíritus agresivos: entes con los que había que tener mucho cuidado. **Su objetivo era unirnos a ellos en el limbo,** para lo que usaban todos sus recursos. Ante este tipo de espíritus, **el filamento de la cámara brillaba con un color anaranjado.**

Además, había algunos **espíritus "menores"**, que aparecían aleatoriamente en varios sitios.



02 LA CÁMARA

Afortunadamente, no estuve indefensa y conté siempre con la ayuda de una extraña cámara con la que pude exorcizar a mis enemigos fotografiándolos. Para que me diese el mejor resultado, seguí estas indicaciones.

• Apretar el botón cuando el objetivo me indicase que podía lanzar un **disparo Cero**. No sólo hacía más daño, sino que además me permitía ahorrar películas.

• La mejor forma de encontrar a los espíritus era **guiándome por el filamento** de la parte superior.

• **Antes de disparar**, tenía que estar segura de que iba a alcanzar mi objetivo, ya que **el tiempo de recarga era largo**.

• **Dependiendo del fantasma**, usé distintos tipos de películas. Algunas eran más rápidas en cargar y otras hacían más daño.

• Los atributos que merecían más atención por mi parte, sobre todo al principio, eran el **Rango y la Sensibilidad**. Una vez potenciados, dediqué los puntos ganados al resto de apartados.

• **Aproveché al máximo las distintas lentes**, sobre todo en las peleas más duras. Me fueron especialmente útiles las **lentes Cero y Estallar**, ya que incrementaban mi poder ofensivo.

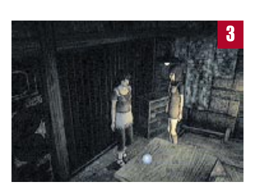
• También me resultó muy útil para **observar lugares de difícil acceso** en los que, a veces, encontraba interesantes **ítems**.



Capítulo 1 EL PUEBLO PERDIDO







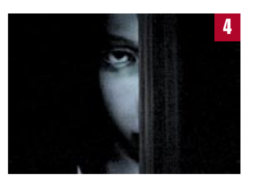
Estaba sola. Mi hermana Mayu había desaparecido y me encontraba en mitad del camino que se internaba en el bosque. Empecé a andar hasta que vi un resplandor al fondo. Me dirigí hacia allí y... encontré a mi hermana.

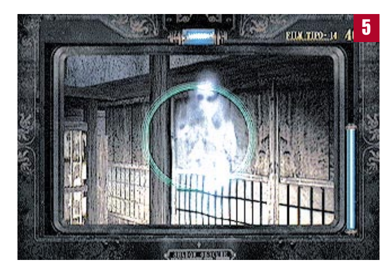
Tras divisar un misterioso pueblo en la falda de la colina, examiné el **farolillo rojo** que había a la izquierda del monolito de la zona central. Descubrí que en él podía **guardar mis progresos**. Continuamos nuestro camino por el sendero que bajaba por el lado derecho y enseguida encontramos algo que, como luego descubrimos, iniciaría la pesadilla que nos aguardaba. Era una **bolsa negra** con varios **recortes de periódico** y una **foto** de una pareja **(1)**. Continuamos camino abajo hasta que entramos en el pueblo.

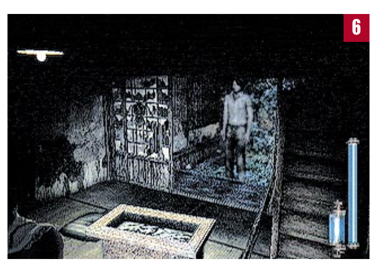
Nuestra intuición nos hizo entrar en la casa de la izquierda, algo que me llevó a pensar que lo mejor que podía hacer de momento era **confeccionarme un mapa** para no perderme. A la entrada en la que estábamos la llamé **(A1)**, y en ella vimos la primera **aparición** a mi izquierda **("Mujer esperando"*)**. La siguiente puerta llevaba directamente a una enorme sala con una escalera y una **chimenea hundida**, **(A2)**. En la mitad de la sala recogí el **Cuaderno 1** y luego crucé la puerta que había a mi espalda y que llevaba a una pequeña **habitación de kimonos**, **(A3)** con un nuevo **farolillo** donde salvar **(2)**. Registré a fondo la sala y encontré el **segundo cuaderno** y un **bote de agua sagrada** en una de las cajas del fondo **(3)**. Salí de allí y regresé a **(A2)** para cruzar la puerta que había justo a la derecha de la rampa, que llevaba al **segundo piso** (de nuevo vimos el fantasma de la mujer **("Mujer en el Atrio"*)**. A esta habitación la llamé **(A4)**, y en ella encontré una **hierba medicinal** y el **cuaderno número 4** justo al lado de un **bulto** en el suelo de aspecto misterioso. Salí de ahí y regresé a **(A2)** de nuevo para bajar por las escalerillas hasta el **pasillo** que se internaba hacia la derecha por la casa. Enseguida vi de nuevo a la misma mujer desvanecerse ante nuestros ojos **al fondo del corredor**, así que decidí seguirla hasta una nueva sala **(A5)** **("Entrando"*)**. Allí encontré el **tercer cuaderno**, junto a un viejo brasero.

Regresé al pasillo y tomé el tramo que había justo enfrente del inicio a las escaleras que llevaban al segundo piso, por donde había desaparecido de nuevo el espíritu









errante. Estaba en la sala a la que llamaría **(A6)**, y lo primero que me llamó la atención fue la **linterna** que había sobre la mesa. Tras cogerla, una intensa sensación me "obligó" a **mirar hacia el rincón** de la sala. Allí encontré el más misterioso de los aparatos que había tenido en mis manos: la **cámara Obscura**. Junto a ella reposaba un **manuscrito** en el que se explicaba su modo de uso. Algo que iba a poner en práctica enseguida, al notar una inquietante **presencia en la puerta**. Me acerqué y, al abrirla, me di de bruces con el ente que había estado viendo. Sin moverme del sitio, preparé la cámara y disparé en cuanto pude (**"Mujer en la Puerta"**) **(4)**. La extraña presencia se desvaneció. Estábamos solas.

En el lado derecho de la sala había hierbas medicinales. Las cogí y regresé a **(A2)**, momento en el que divisamos de nuevo a la mujer fantasmal (**"Desvanecimiento en el altar"***). Aparentemente no había nada más que hacer por allí, así que **intenté salir de la casa**. Mi hermana se quedó petrificada delante de la puerta que llevaba a **(A4)**. Saqué la cámara y pude fotografiar al **espíritu errante** (sólo tuve unos pocos segundos) (**"Desaparición en Puerta"**) y a un extraño **ente de varias caras** **(5)**. Esa última fotografía de repente mutó para mostrarme la sala **(A5)**, así que me dirigí hacia allí.

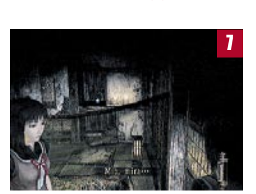
Al acercarme al brasero detecté sobre él una nueva presencia, así que disparé en cuanto el objetivo brilló en color azul, capturando a un nuevo ente (**"Hombre en el Piso"**) **(6)**. El filamento seguía brillando. **Disparé al brasero** y la grotesca foto que obtuve me heló la sangre, además de hacer que el espíritu que bloqueaba la entrada a **(A4)** desapareciese. Me dirigí hacia allí y, tras echar un vistazo y no ver nada fuera de lo normal, decidí salir. En ese momento, se desprendió la puerta de uno de los armarios y quedó al descubierto una **llave de jengibre (7)**. Al cogerla, se materializó durante unos segundos la mujer errante (**"Mujer tras la Red"**). Tras sacarle una foto, salí a **(A2)** y subí por la rampa del fondo hasta el piso de arriba. Por el camino **vi de nuevo otras dos veces al espíritu errante** (aproveché para fotografiarle, por supuesto) (**"Subiendo escaleras", "Mujer de Pie"**). Allí di con la puerta que me llevaría hasta **(A7)**, pero tuve que usar la llave de jengibre. Estaba en una amplia sala divida en dos partes. Primero me dirigí a la parte izquierda, donde hallé una **hierba medicinal** y un **nuevo tipo de película** tras el biombo **(8)**. Fuimos después a la parte derecha de la sala, donde nos esperaba el **sexto cuaderno** sobre una mesa, el **séptimo** en el suelo y al fondo el **octavo** (la mujer apareció otras dos veces, **"La mujer que llama"** y **"Estando detrás"**). Tras agacharme para hacerme con este último, la visión de la mujer errante se volvió terroríficamente sólida.

NÓMADA

Este fue el primero de los espíritus hostiles con el que nos vimos las caras. A pesar de que sus ataques, en caso de tomar contacto con nosotros no eran demasiado dañinos, tuve que permanecer alerta todo el tiempo. Aparecía de repente de cualquier sitio y se abalanzaba directamente hacia nosotras, aunque no muy rápido (9). Lo mejor para acabar con ella era disparar cuando estuviese cerca, ya que así el daño que la cámara le infligía era mucho mayor. Una de cada dos apariciones lo hacía quieta, de espaldas a nosotros y llorando, así que resultaba un blanco muy sencillo (10). La mejor táctica resultó quedarse quieta junto a mi hermana y esperar a que apareciese para luego levantar la cámara y buscarla con ella, lista para disparar.

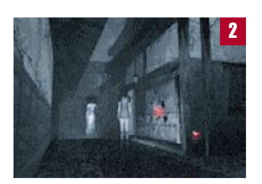






Capítulo 2 EL SANTUARIO DE LAS GEMELAS





Tras desaparecer de forma definitiva, encontré un **trozo de aragonita** y una **esfera espiritual** que me serviría para potenciar mi cámara. Hecho esto, recogí la **radio espiritual** de encima de la mesita y las **Notas del Folclorista 1** de la estantería.

En la sala contigua, de repente, el sensor de la cámara empezó a brillar. Me acerqué al lado derecho y pude **capturar** uno de los fantasmas escondidos que encontraría de aquí en delante (**"Chica Escondida"**) **(1)**. Salí de la estancia y fue entonces cuando me di cuenta de que **mi hermana había desaparecido**. Estaba a punto de salir de la casa y, por lo que pude saber más tarde, corrió hipnotizada tras unas **mariposas** de color carmesí **(2)**.

Descendí hasta (A2) y cogí del suelo la **primera lente** para mi cámara (con la **función "Lenta"**) y **material** con el que conseguí la función **"Medir"**. Luego regrese a **(A3)**, porque algo me decía que debía regresar allí. En cuanto me hice con la **hierba medicinal** que había en el suelo, un escalofrío recorrió mi espalda. De la caja que había en el fondo salió una mujer con no muy buenas intenciones. **(MUJER EN LA CAJA)**

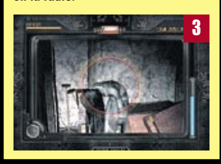
Salí a (A2) y entré en (A4) en busca de más espíritus. Efectivamente, tras la cortinilla contra mosquitos había una nueva presencia (**"Mujer congelada"**). La siguiente visita fue a **(A5)**. Nada más entrar, me equipé con la cámara y me acerqué con cuidado al **brasero**, y de golpe se materializó un nuevo espíritu ante mi, aunque mi cámara no había reaccionado ante él (**"Mujer en piso"**). También encontré en el suelo las **Memorias Pueblo 1-4**.

Cuando estaba a punto de salir de la fría casa, se presentaron ante mi lo que parecían los espíritus de algunos de los aldeanos al pasar por **(A2)**. Afortunadamente eran muy débiles y lentos, y pude acabar con ellos fácilmente **(4)**.

Ya en (A1), cuál fue mi sorpresa al descubrir que Mayu había perdido su **colgante** y yacía tirado en el suelo. Al ser una piedra, pude **usarla en la radio** para saber algo más de su misteriosa desaparición. Seguí hacia la derecha por el pueblo y giré a la izquierda en el primer cruce para dirigirme hasta el lugar que marqué en el mapa como **(B2)**. De camino hacia allí, **pude ver a mi hermana** desaparecer tras una esquina (**"Persecución de mariposas"**), así que la seguí hasta que llegué a un enorme portón, tras el que se esfumó sin dejar rastro. Aunque tampoco pude pararme a pensar mucho en eso, ya que justo después se me echaron encima otro par de espíritus de lugareños. Con la zona ya más tranquila, **examine con la cámara la enorme puerta** y, además de conseguir una **foto** en la que aparecían unas mariposas carmesí, observé que se abría con una **extraña llave (5)**. Antes de abandonar la zona por el mismo camino por el que había llegado, recogí de los pies del árbol y

↘ MUJER EN LA CAJA

Afortunadamente para mi, sus movimientos eran extremadamente lentos, así que pude acercarme a ella y esperar hasta que el visor brilló en color cojo para sacarle la foto (3). Luego no tuve más que retirarme unos metros y repetir la acción. En poco segundos, desapareció dejando tras de sí, una nueva esfera espiritual y otra piedra para usar en la radio.









del farolillo izquierdo un par de **hierbas medicinales**.

De camino a la casa Osaka (B1), se me aparecieron varias **mariposas** espectrales que me condujeron hasta **(B3)**. Sólo unos metros antes de llegar a esta zona, en la casa de la derecha, vi otro espíritu escondido (**"Hombre Congelado"**). Para capturarlo, lo único que tuve que hacer fue permanecer **atento al indicador** de mi cámara. El camino se acababa junto a un almacén cerrado y un enorme pozo. A los pies de este último encontré las **Memorias Pueblo 1** completas. Tras leerlas y separarme unos poco pasos del pozo, apareció durante unos escasos segundos el **espíritu de Masumi** (**"Jefe del Pozo"**). Lo capturé rápidamente pues, como averiguaría un poco más tarde, me reportaría jugosa **información extra**. Tras esto, comprobé que la puerta que daba a lo que parecía un almacén estaba cerrada, así que probé por la pequeña **abertura** que había a su izquierda, en la valla. Tras dar unos pasos, descubrí que mi hermana y yo no éramos los únicos seres vivos que había en el pueblo. **Un chico**, al parecer prisionero en una celda, me apremió para que encontrara a mi hermana pero, aparentemente, me confundió con otra muchacha **(6)**. Mi cámara detectó entonces una **presencia en la roca tallada** que había frente a la ventana de la celda. Una oportuna foto reveló la existencia de más de esas **mariposas** de color ensangrentado. Ahora me tocaba encontrar esas dos llaves.



Sin saber por qué ,me dirigí hacia la colina desde la que vimos por primera vez el pueblo, a una zona abierta y circular con un altar en el medio también llamada **Misono Hill**. Tras él, había otra de esas **piedras talladas** sobre las que revoloteaban mariposas **(7)**. Lo examiné y descubrí la **primera llave**. Luego examiné el **arco** que había en el lado izquierdo y pude encontrar las **Memorias Pueblo 4**, así como fotografiar de nuevo a **Masumi** (**"Jefe de Puerta"**) tras retirarme un par de metros. **Salve la partida en el farolillo** que había cerca y cogí la **esfera espiritual** del suelo. Antes de regresar al pueblo fui atacada por tres "lugareños" más, pero me resultó muy fácil librarme de ellos. Seguí entonces adelante hasta que llegué a un tétrico **cementerio**. Lo único que allí encontré de utilidad fue una **esfera espiritual** y una nueva **piedra** para la radio.

Regresé entonces al pueblo y, nada más pasar frente a la Casa Osaka, me topé con un par de fantasmales exploradores a la derecha. Una vez derrotados, recogí la **piedra** y la **piedra espiritual** que dejaron caer en la base del pozo. Di media vuelta y me dirigí hacia el **lado oeste** del pueblo, **(B4)**. **Salvé la partida en el farolillo** y luego **examine la piedra** que había unos me-

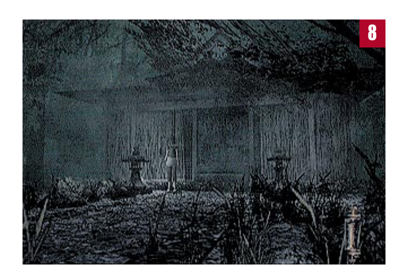


tros más adelante para hallar unas **películas del tipo 14**. Seguí hacia la derecha hasta que enseguida di con una nueva **piedra tallada** acompañada por mariposas. Tras hacerme con la **segunda llave** al examinarla se me echaron encima otros 3 espíritus, uno de frente y dos por la espalda. Mi mejor oportunidad, además de huir, era intentar realizar disparos Cero para aniquilarlos rápidamente.

Seguí hacia la izquierda durante unos minutos y llegué hasta unas escalinatas de piedra. Me quedé de piedra cuando vi lo que parecían maestros de ceremonias subiendo por los peldaños. Tras unos pocos segundos, desaparecieron de forma repentina. A la izquierda del arco que había en la base, vi un **molinillo de viento** y, a su derecha, las **Memorias Pueblo 1**. Tras recogerlas, y como había estado haciendo hasta ahora, me separé un par de metros y fotografié a **Masumi**, que esta vez apareció en la base de las escaleras (**"Jefe de Estatua"**). Subí entonces por ellas hasta que llegué a un pequeño sendero flanqueado por **farolillos (8)**. En la base del primero de la izquierda encontré un **bote de agua bendita**. Me acerque a la edificación que había al fondo y allí note la presencia de un nuevo es-






8

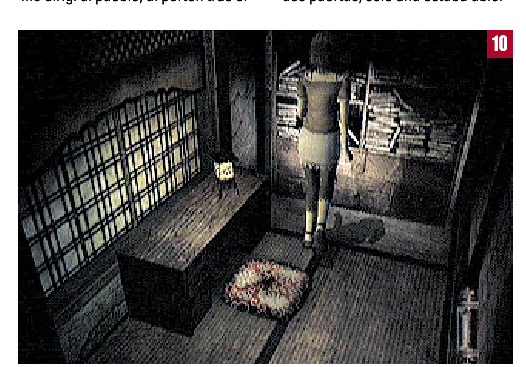


9

píritu. Parecía moverse a la derecha de la puerta, sobre un farol. Lo busqué con la cámara preparada y en cuanto tuve la oportunidad lo cacé (**"Sombra del Sepulcro"**). Tras esta nueva captura, examiné por instinto el **farol de la izquierda**, encontrando las **Memorias Pueblo 3**. **Masumi** aparecería entonces delante de la puerta al sepulcro. Tras la foto (**"Santuario de Kureha"**), cayeron sobre mi unas notas. Para mi sorpresa, se trataba de la **quinta parte de las Memorias Pueblo** (estoy segura que si no hubiese fotografiado en cuatro ocasiones a Masumi no hubiesen aparecido así de repente). Fue entonces cuando me decidí a entrar en el edificio que tenía delante. Dentro encontré una **hierba medicinal**, un **bote de agua sagrada** y una **esfera espiritual**. Observé que en la zona central había un **espejo** y, tras él, una puerta que de momento estaba cerrada **(9)**.

Con las dos llaves ya en mi poder, me dirigí al pueblo, al portón tras el cual desapareció mi hermana. Aunque justo antes de llegar allí, un presentimiento me indicó que debía **entrar en la casa Kyriu** a través de la puerta que había antes de llegar a **(B2)**, tras subir una pequeña rampa.

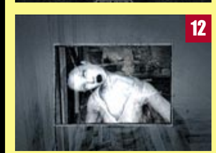
Estaba en la estrecha entrada y ante mi había unas escaleras y a la izquierda una puerta que llevaba a una maloliente **sala de proyección (D1)**. Nada más entrar y, misteriosamente, la **película** que estaba lista en el proyector comenzó. No pude averiguar mucho con ella, pero me la guarde por si acaso luego me servía de utilidad. Salí de nuevo a la entrada y subí al piso de arriba, cogiendo antes la **hierba medicinal** que había bajo las escaleras. Estaba en una estancia con dos puertas y un pequeño apartado junto a una ventana redonda, **(D2)**. Bajo ella encontré una **nueva lente** para mi cámara (con la **función "Aturdir"**) y en las estanterías las **Notas Folcloristas 2 (10)**. De las dos puertas, sólo una estaba abierta, así que pase por ella y llegué hasta una **pasarela** que conectaba la casa con otro edificio, aunque el acceso a éste estaba todavía cerrado. Cogí del suelo una **nueva piedra** para la radio y **baje a la primera planta** para abandonar la casa. Antes de salir, un escalofrío recorrió mi espalda al presentarse ante mi el alma de una mujer que debió morir cuando le partieron el cuello y a la que tenía que dar paz. **(MUJER CUELLO ROTO)**


10

↘ MUJER CUELLO ROTO

Aunque sus movimientos eran bastante lentos, me percaté que el hecho de que tuviese más resistencia a los ataques de mi cámara me podía poner en un serio apuro (11). Me quedé quieta y esperé a que se abalanzase contra mi con los brazos abiertos. En ese preciso momento, el objetivo de la cámara me avisaba de un disparo Cero. Apreté el botón y la alcancé de lleno para luego alejarme un par de pasos mientras la cámara cargaba. Me di cuenta enseguida de que éste era el mejor método: esperar a un disparo Cero y alejarme para volver a repetir la acción (12).


11


12

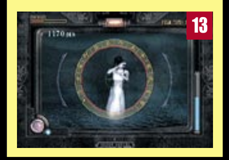
Salí al pueblo y corrí hacia el portón de **(B2)** para usar en ella las dos llaves. Gracias a ellas, pude acceder hasta un **largo puente** que cruzaba sobre el río que atravesaba esta parte del pueblo. Tras haber recogido una **hierba medicinal** de la orilla y haber alcanzado la mitad del puente, la cámara reaccionó al detectar la **presencia** de un espíritu escondido en el margen izquierdo del río (**"Mujer Flotando"**). Aunque parece que no fue una buena idea, ya que en ese momento comenzó a atacarme.
(MUJER AHOGADA)

Al desaparecer para siempre, dejó en el suelo una **nueva piedra** para la radio y una **esfera espiritual** que me vino muy bien. Al agacharme a por ellas detecte un nuevo espíritu escondido en el agujero que había en el puente, justo a la izquierda de donde encontré los objetos (**"Mujer Ahogada"**). Fue entonces cuando, por fin, alcancé la puerta que había al final del puente y que llevaba a los **jardines de la casa Kurosawa**, **(E1)**.

Nada más entrar, preparé la cámara y fotografié justo enfrente de mi a un nuevo espíritu ("Kimono Sangriento"), para luego **salvar mis avances en el farolillo** que había en la entrada. De las dos puertas que había al fondo, sólo la más grande estaba abierta, por lo que el camino era claro.

↘ MUJER AHOGADA

Cogí la cámara tras reponerme del susto y saqué al instante una perfecta foto Cero. Tras esto observé su patrón de movimiento: flotaba sobre mi y aparecía y desaparecía alternativamente (13). Empecé a moverme sin parar y, en cuanto la avistaba, preparaba la cámara y disparaba cuando se encontraba cerca. Con un poco de paciencia, conseguí deshacerme de ella con facilidad.

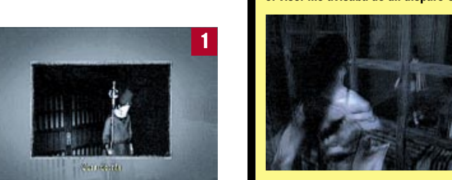

13

■ Capítulo 3 LA PENITENCIA

Después de coger la **esfera espiritual** que había en el rincón derecho del jardín pase finalmente a **(E2)**, donde descubrí que la linterna no era un instrumento infalible. Di sólo unos pasos y sentí una **nueva presencia** efímera a mi espalda, justo delante de la puerta. **Le saqué una foto** rápidamente (**"Cura Detrás"**) **(1)** y seguí hacia delante hasta colocarme justo debajo del **trozo de tela** que colgaba del techo. Enfoqué hacia arriba la cámara y fotografíe a otro **espíritu** oculto (**"Mirando hacia abajo"***). Sólo la puerta de la izquierda estaba abierta, así que la abrí. Por casualidad, saque la cámara en ese justo momento y pude fotografiar a otro **espíritu escondido** detrás del kimono tendido (**"Hombre Aterrado"**). Me adentré entonces en **(E3)** y en uno de los rincones encontré el **material para la cámara** que me permitía usar la **función "Instantánea"** y un **paquete de película 14**. En el lugar donde vi al último espíritu fotografiado, en los armarios, encontré una **hierba medicinal** y mas **películas** del mismo tipo que antes. Continué por la puerta del fondo y fue cuando **volví a ver a mi hermana**. La vi correr hasta el final del corredor y entrar por la primera puerta a la derecha **(2)**.

Cuando me tocó a mi hacer el mismo recorrido, me topé con más problemas...
(HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO)

Olvidé por el momento la puerta manchada de sangre que había a la mitad del camino y me dirigí al final del pasillo, donde encontré la puerta por la que desapareció mi hermana y una **esfera espiritual** y una **piedra** justo a su izquierda. Ya en la enorme habitación que había a continuación, **(E4)**, cogí la **piedra** que yacía en medio de la sala y un **bote de agua sagrada** del rincón. Había dos puertas, pero la que llevaba a un estrecho almacén, **(E9)**, no me solucionó nada, así que opte por la del fondo. En ese momento tuve la peor de las visiones que había tenido des-

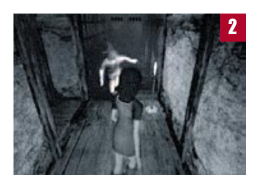

1

↘ HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO

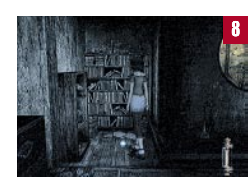
Los dos espíritus malignos aparecieron uno después del otro. Aunque su velocidad les hacia más difíciles de seguir que el resto que había visto, fue su capacidad para aparecer y desaparecer lo que me puso las cosas más difíciles. La mejor táctica resulto esperarles quieta y esperar a que apareciesen de golpe cerca de mi (3). Luego, preparando la cámara y apuntando rápidamente les sacaba la foto en cuanto el visor me avisaba de un disparo Cero (4). Tras él, desaparecían y repetían el patrón.

3


4

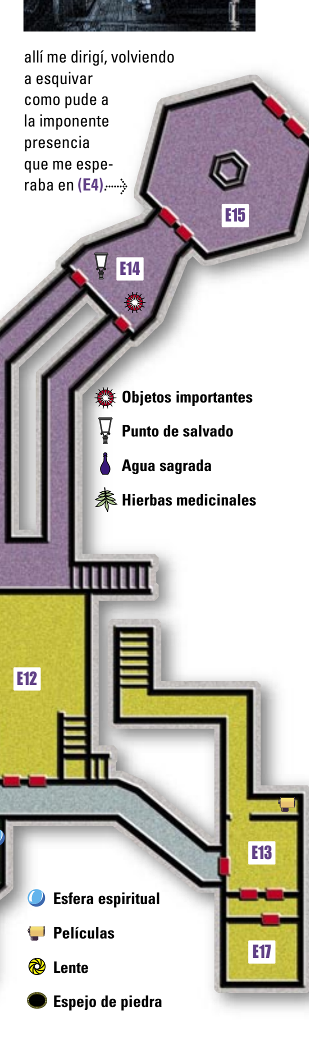






de que llegué a este pueblo. Tras ella, el espeluznante espíritu se dirigió hacia mi. Como pude comprobar con pavor, **mi cámara era inútil** contra él, así que salí corriendo hacia la puerta del fondo, a **(E5)**. De repente, la imagen de mi hermana apareció al final de las escaleras que se abrían ante mi, así que le saque una **foto** (**"Mayu en el segundo piso"**) y, antes de subir, cogí el **Espejo de Piedra** que había al fondo a la derecha.

Ya en el segundo piso, usé el farolillo que había en el rincón y luego **apunté con la cámara al tejado** de la casa para capturar un nuevo fantasma oculto (**"No requerido"***) y luego crucé la puerta de la izquierda para llegar hasta un nuevo corredor. En él había otras dos puertas, pero sólo la del fondo, la que me llevaría hasta **(E6)**, estaba abierta. Una vez allí, **registré el armario** de la pared y la librería para hallar, como era de esperar, unas **películas tipo 14** y las **Notas Folclorista 3**. Seguí por la puerta del fondo y llegué a la estancia con una **lámpara** que no dejaba de parpadear **(E7)**. La registré a fondo y añadí a mis bolsillos dos **hierbas medicinales**, aunque lo interesante ocurrió cuando le saqué una **foto a la puerta del fondo (5)**. Se reveló una imagen de la puerta manchada de sangre que vi en el primer piso, así que hacia allí me dirigí, volviendo a esquivar como pude a la imponente presencia que me esperaba en **(E4)**.



Kurosawa 1ª planta

HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO (II)

En esta ocasión, esos dos temibles espíritus aparecieron a la vez. Las pautas de ataque eran las mismas que en nuestro anterior enfrentamiento, pero la estrechez de la sala y los obstáculos que había por el suelo me pusieron más difíciles las cosas (6). La clave estuvo en no dejar de moverme para evitar que me alcanzasen. Además, resulto decisivo hacer disparos dobles y Cero para intentar acabar con ellos lo antes posible (7).


6

7

Kurosawa 2ª planta

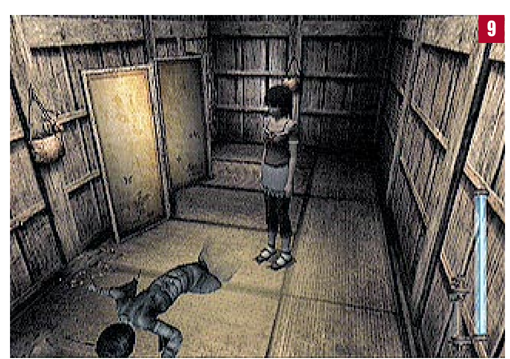
E18 E11 E7 E19 E13 E6

Sótano

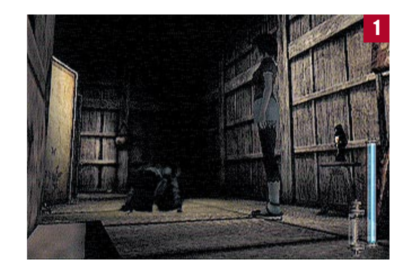
E16

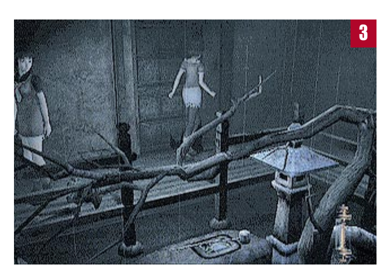
En el pasillo que me llevaba hasta dicha sala, pude fotografiar a dos espíritus más (**"Aldeano huyendo"** y **"El que arrastra, arrastrado"**). Al acercarme a la puerta ensangrentada que llevaba a **(E8)** se abrió por si sola. Una vez dentro, cogí la **lente** que permitía a mi cámara utilizar la **función "ráfagas"** y una **hierba medicinal** en el armario. Una vez equipada pertinentemente, **fotografié el extraño halo** que había presente frente a la otra puerta de la habitación. Aún hoy me pregunto si hice bien...
(HOMBRE Y MUJER EN EL LIMBO II)

Cuando me libré de ellos, se me otorgó la llave de Pajar de Diamante, con la que estaba segura, podría abrir la puerta cerrada que había en **(E7)**. Pero antes tuve que pasar por **(E6)**, donde enseguida noté la presencia de un **nuevo espíritu** en la librería (**"Giracabezas"**), así que lo "capturé" para coger del lugar donde había aparecido las **Notas Folclorista 4 (8)** (además, organicé y apunte nuevos detalles en mis memos). En **(E7)** me topé con una **extraña visión**: una mujer yacía tendida en el suelo, aunque no se movió ni un ápice ante mi presencia **(9)**.
Sin perderla de vista, **utilicé la llave en la puerta** que permanecía cerrada y pude entrar en **(E18)**, donde, para mi sorpresa, encontré a mi hermana Mayu.


9

Capítulo 4 RITUAL PROHIBIDO





Tras una pequeña charla con ella, recogí el **libro** que estaba leyendo (**Diario Mariposas 1**) y le echamos un vistazo a las **estanterías** llenas de muñecas que había a la entrada de la habitación. Era extraño, pero **a dos de ellas les faltaba la cabeza**. Salí de nuevo a **(E7)** y allí ocurrió lo que me temía: el espíritu de la mujer que antes yacía en el suelo se abalanzó a por nosotras. Se trataba de la misma **"Mujer de la Caja"** que ya conocí en la casa Osaka, y su patrón de ataque era el mismo, así que no me costó nada hacerla desaparecer de nuevo y obtener de ella **dos cabezas de muñecas (1)**. Como resultó obvio, pude encajarlas en las dos figuras decapitadas de la habitación **(E18)**. Al hacerlo, se activó un **mecanismo** que nos permitió cambiarlas de posición. Para saber cómo debían quedar las figuras tras el proceso, no tuve más que tomar una foto de las estanterías y se me reveló de forma instantánea **(2)**.
(PUZZLE 1)

Finalmente, se nos concedió la recompensa: la Ilave Mariposa. Si no recordaba mal, me serviría para abrir la puerta que vi cerrada en **(E2)**, así que me dirigí hacia allí. Por el camino, puede recoger unas **cosas** y fotografiar algún espíritu. En **(E6)** encontré el **mapa de la casa**, las **Notas Folclorista 6** y un desagradable **espíritu oculto** en la ventana redonda (**"Mano colgada"***). Poco después, en el siguiente pasillo se me apareció justo de frente otro fantasma (**"Hombre que Habla"**). Salí a las escaleras del patio y **usé la lámpara para salvar** mis avances. Al bajar las escaleras y llegar al primer rellano, noté detrás una nueva presencia, así que me giré y disparé para capturar al espíritu **"El Hombre que llama"**. En la parte inferior del patio pude hacer lo propio en cuanto el filamento de la cámara reaccionó con la cercanía de un **fantasma oculto (3).** Se encontraba flotando en el jardín (**"Mujer del Jardín"**). Luego me acerqué a examinar la figura que estaba al final de la pasarela, y que antes había visto tapada por un paño. En esta ocasión encontré **nuevo equipamiento para la cámara** (**función "Evadir"**).

PUZZLE 1

Ante mi había cuatro baldas con muñecas colocadas en forma de "parrilla". El objetivo era llevar las dos a las que les había puesto la cabeza hasta la posición superior. Marqué las distintas posiciones con letras de la A a la L.

	K	L	
	H	I	J
E	F	G	
A	B	C	D

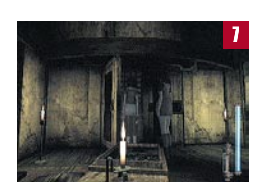
Las muñecas a mover empezaban en A y C y debían llegar a K y L. Para ello sólo tuve que mover las muñecas que se encontraban en estas posiciones y en este orden: F, B, A, E, F, B, C, G, I, H, F, B, C, G, I, L, K, H, F, G, I, L.











Con el miedo en el cuerpo, entramos la dos en (E4), donde nos esperaba el gigantesco **espíritu invulnerable**. Para mi sorpresa, había desaparecido y la estancia estaba desierta. Antes de salir al pasillo, entré en (E9), una estrecha estancia donde pude fotografiar a otro fantasma desvanecedor (**"Hombre Exhausto"**) y obtener un extraño **anillo**, que no usaría hasta mucho más tarde (4). Salí al pasillo entonces y nos topamos con otro **"Hombre en el Limbo"**. Esta vez pareció tener más resistencia a mis ataques, pero pude aprovechar para hacerle más disparos Cero gracias a su insistencia en atacar a mi hermana y darme la espalda.

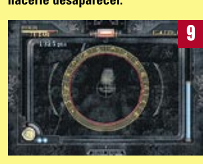
Llegamos entonces a (E2) y allí usé la llave que llevaba a (E10), pero antes me dispuse para capturar a los tres **fantasmas** que había en la sala. El primero apareció justo a mi derecha (**"Esperanzas del ritual"**), y el segundo tras la cortina (**"Sombra cortina"**). El tercero apareció al fondo, tras examinar la puerta de salida, pero me dio la sensación de que sólo lo haría si no capturaba al primero de los tres (**"Tras la tela"**). Ya en (E10) observé que la sala tenía una puerta en el otro extremo y una **escalera** que subía al segundo piso. En cuanto di unos pasos, sentí que debía prepararme con la cámara. Avancé hacia la puerta y un momento dado esta se abrió y un **niño fantasma** se asomó tras ella para poder fotografiarlo (**"Niño en la puerta"**) (5). Antes de seguir por esa puerta, me entretuve examinando la estancia. Encontré **agua sagrada** en el reloj y **hierbas medicinales** en una de las cajas apiladas. En el techo encontré un **agujero** en el que **se veía algo brillar**. Subí la escaleras hasta dicha sala (E11) y me encontré una serie de **biombos** que dividían la estancia en varios compartimientos. Al acercarme a la parte central, apareció otro de esos espíritus desvanecedores (**"Niño que Mira"**), al cual fotografié. Examiné luego el agujero por que el estaba mirando y distinguí el objeto (6), aunque no pude alcanzarlo. Luego recogí de un baúl unas **películas tipo 14** y del armario las **Notas 3 Maestro**. Bajé de nuevo a (E10) y, de repente, cayó del piso superior una **pelota**. La cogí y se me ocurrió **usarla en el agujero** donde había visto el objeto atascado para ver si conseguía hacerlo caer. Dicho y hecho. Por fin pude hacerme con la **llave del Eslabón de Diamante**.

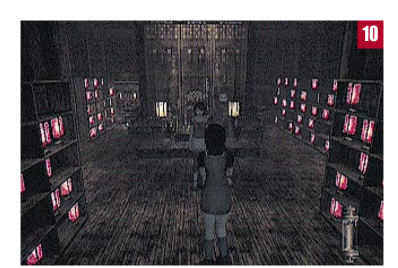
Corrí entonces hacia el pasillo al que conducía la puerta que abrió el niño, recogí unas **películas tipo 14** del suelo y enseguida noté la presencia de un niño más a mi izquierda (**"Niño se oculta"**). El hecho se volvería a repetir unos metros más adelante, cuando otro cruzó el pasillo del lado derecho al izquierdo a toda velocidad. Ambos resultaron **muy difíciles de fotografiar**, ya que aparecieron durante un brevísimo período de tiempo. El portón doble que había a mitad de pasillo estaba cerrado, así que continué hasta el fondo para usar mi nueva llave en la puerta que conducía hasta una sala que marqué como (E13).



MONJE CON VELO

Este enorme espíritu blandía una vara como única arma, pero gracias a ella no sólo pegaba fuertes golpes, sino que era capaz de lanzar una especie de calaveras flotantes y rayos desde distancias bastante lejanas. La mejor forma que encontré para acabar con él era mantenerme cerca de él (aunque fue difícil, ya que podía teletransportarse de un lugar a otro), y esperar a que levantase la vara para pegarme. Ese era un momento perfecto para usar un disparo cerro con el que causarle mucho daño (9). Bastó más que 5 impactos de este tipo para hacerle desaparecer.




10


11

Nada más entrar, un nuevo espíritu cruzó la sala (**"Jefe Almacén"**). A mi izquierda se abría un pasillo ya la derecha había una puerta que llevaba a un celda **(7)**, **(E17)**. Entré en ella y un nuevo ente apareció durante unos segundos tras las rejas (**"Hombre Cautivo"**). Cogí la **Notas 8 del Folclorista** del suelo y **examiné las cerraduras** de la celda. Había dos y estaban marcadas **con las palabras "Sombra" y "Luz"**. Como de momento no tenía nada parecido, corrimos hacia el pasillo, donde algo estremecedor ocurrió. Mi hermana Mayu iba detrás de mi cuando **un fantasma** muy desagradable apareció de la nada y **la agarró del tobillo**. Saqué rápidamente la cámara y lo fotografié para que desapareciera (**"Sombra Pegajosa"**) (8). En las urnas de donde salio el diabólico ente encontré unas **películas tipo 61**.

Continuamos hacia adelante y bajamos las escaleras a lo que parecía un **sótano**. Efectivamente, la estancia que marque en el mapa como **(E16)**, estaba desolada y tenía un oscuro **pozo** en el medio. Fue al acercarme a él cuando una poderosa presencia nos atacó. **(MONJE CON VELO)**

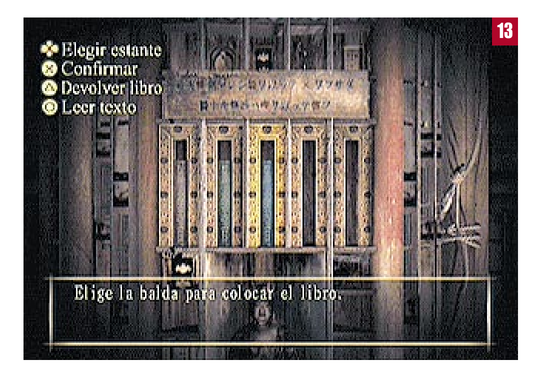
Recogí la esfera espiritual del suelo y me acerqué a la **lámpara** del fondo para salvar mis avances. Subí las escalerillas del fondo y comprobé que la puerta que había al final de ellas estaba cerrada y su cerradura tenía la **inscripción de un martillo**. Nos dimos media vuelta y nos dirigimos al lugar donde habíamos visto el portón doble cerrado. Al acercarnos a él, el espíritu de un monje apareció de nuevo (**"Ritualista"**). Tras fotografiarlo, entramos en **(E12)**, en una enorme **estancia llena de lámparas** y velas con un altar al fondo **(10)**. Cuando más tranquilas estábamos, el **Monje con velo** de antes volvió a atacarnos, aunque fue muy sencillo de batir, pues su comportamiento era idéntico a la ocasión anterior.

Recogí la piedra y la esfera espiritual que había dejado al desaparecer y luego examiné la estancia para encontrar las **Notas 1 y 3 de Maestro** y una **hierba medicinal**. En ambos lados de la estancia había escaleras, unas subían y otras bajaban. Tomé primero las primeras y llegué a una pequeña alcoba que daba a la sala de abajo mediante una ventana (E13). Bajo esta encontré una **lente potenciadora llamada "ver"**. En la mesita del fondo encontré el **Diario de Mariposa 3** y de camino a él reparé en la pequeña portezuela que había en la pared. Estaba cerrada, pero como descubrí unos segundos más tarde, podía abrirse si **pisabas la baldosa** que ha-



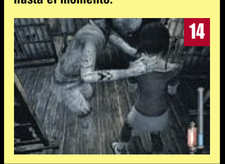
12

¿Se abrirá si piso aquí?...



HOMBRE OSCURO

La verdad es que deshacerse de aquel ente resulto muy sencillo. Su única forma de ataque era por contacto, y además no tenía una resistencia demasiado pronunciada a los efectos de la cámara, por lo que unos cuantos disparos Cero fueron suficientes. Para ello, siempre esperaba quieta a que levantase los brazos para golpearme y entonces disparaba (14). Lo único que hizo interesante la lucha fue su velocidad al moverse. Sin llegar a ser rápido, se movía con más agilidad que los fantasmas que había visto hasta el momento.



bía a la derecha de la mesa **(11)**. Mayu se colocó en ella y así yo pude pasar para investigar.

Nada más pasar, encontré en el suelo el Diario de Mariposa 2 y comencé a **escuchar una voz**. Me acerqué a la celosía del fondo y vi cómo **un ente hablaba cobre el ritual**. Lo fotografié antes de que desapareciera (**"Hombre Hablante"**) y salí a por Mayu. Regresamos a **(E12)** y desde allí tomamos las **escaleras** que bajaban en el otro extremo y que acababan, al final del todo, en otro pasillo.

Tras un minuto andando de frente y sin contratiempos, salimos a un corredor al aire libre que se dividía en dos y acababa en sendas puertas. Fuimos primero por el de la **derecha** y comprobamos que había otra especie de **baldosa interruptor** delante. Mayu se quedó sobre ella y yo **me dirigí hacia la otra del lado contrario (12)**. Cuando por fin pasamos a **(E14)**, otro ente inofensivo se apareció durante unos instantes para que pudiese fotografiarlo (**"Sacerdote que espera"**). **Salvé la partida** y crucé la siguiente puerta para llegar a una **estancia circular (E15)** (donde sólo encontré las **Nota 5 El Maestro** en la zona central, ya que la segunda puerta estaba bloqueada con una cerradura que tenía la marca de una mariposa).

Di media vuelta y regresamos hasta (E10) para subir hasta **(E11)** y cruzar la puerta que había al fondo. Estaba en una sala con una columna decorada en el medio y con muchos adornos, **(E19)**. A la izquierda había una **puerta con un tablón** que, tras retirarlo, descubrí era la puerta cerrada que daba al pasillo de la segunda planta. Me quedé sin embargo en **(E19)** e investigué un poco. Cogí del suelo la **Nota 2 El Maestro** y luego **5 tomos** repartidos alrededor de la columna: **Tomo Catástrofe, Tomo Ritual, Tomo Ala Carmesí, Tomo Tabú y Tomo Gemelos**. En uno de los lados descubrí una **estatua de Buda** que sostenía una llave y encima de ella **5 ranuras** en las que parecía podía introducir los libros. Por supuesto, **necesité averiguar primero el orden correcto leyendo la inscripción** que había escrita. En ella, había **5 palabras marcadas en rojo**, que correspondían con las que también estaban señaladas en los distintos libros. De esta forma, sólo tenía que buscar la primera palabra en los libros, colocar entonces en primera posición el tomo en la que apareciese y así sucesivamente **(13)**.

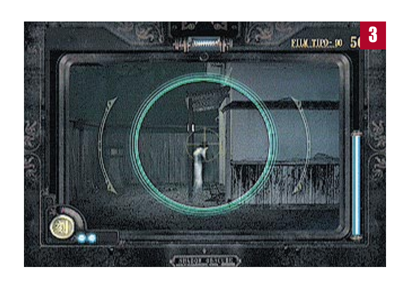
1. **Tomo Ala carmesí: Mariposa carmesí.**
2. **Tomo Tabú: ***
3. **Tomo Gemelos: Sacrificio.**
4. **Tomo Catástrofe: Penitencia.**
5. **Tomo Ritual: Kusabi.**

Una vez realizada la combinación correcta, la estatua dejo caer la **Llave de la Luz**. Nos dimos media vuelta con la idea de regresar a **(E17)** y usar las llaves en la celda. Pero la cosa no iba a ser tan sencilla. Cuando todavía estábamos en **(E11)**, un espíritu maligno nos atacó a las dos.
(HOMBRE OSCURO)

Desapareció, pero sólo para volver a atacarnos en el pasillo que llevaba a **(E13)**. Afortunadamente sus patrones de actuación no habían cambiado nada. Ya en **(E17)**, usamos las dos llaves y pudimos registrar la celda. Al fondo había unas **estanterías** llenas de libros. Fue allí donde pude fotografiar al ente que apareció durante unos segundos en el lado derecho (**"Investiga Ritual"**). También hallé las **Notas del Folclorista 9 y 10**, **película del tipo 90**, el **mapa de la casa Osaka** y, lo más importante, la **Llave de Martillo**.

Al salir de la habitación, la puerta se cerró de repente tras de mi, dejando a mi hermana Mayu atrapada y sin posibilidad de escape, a no ser que yo encontrase una llave (con la ayuda del mapa que acaba de obtener).

Capítulo 5 EL SACRIFICIO



Seguida por un extraño impulso, saqué la cámara y la **saqué una foto a mi hermana** (**"Mayu encerrada"**), a pesar de que la cámara no reaccionó con ella. Me di media vuelta y, antes de ir a **(E16)**, capturé un nuevo **fantasma oculto** al fondo del almacén (**"Masumi Makimura"***) y me dirigí a **(E12)**. Nada más entrar, sentí una presencia amenazadora. **(CHICO Y CHICA JUGANDO)**

Cuando desaparecieron, aproveché para mejorar mi cámara con los puntos que había obtenido. Me di media vuelta hacia **(E16)**. Allí me encontré de nuevo con la **Mujer de la Caja**. Sus métodos de ataque eran los mismo, por lo que me resultó muy sencillo eliminarla. Cogí la **esfera espiritual** que acaba de dejar y subí la escaleras del fondo y **usé la llave de Martillo en la puerta del final** para salir a los jardines de la casa. Para mi sorpresa, **mi linterna volvió a funcionar**, todo un alivio.

En cuanto pasé por (B2) y avancé unos metros más, sentí cerca la presencia de otro ente **(2)**. Justo encima de mi, en el puente que unía las dos casas de la calle, estaba el **fantasma volátil** de una mujer (**"Mujer en el Corredor"**). Disparé rápidamente a pesar de que la cámara no parecía reaccionar y capturé su instantánea. Seguí mi camino y enseguida apareció otro justo enfrente de mi (**"Mujer Seducida"**). Resultó tan fácil de fotografiar como la que encontraría pasada la casa Osaka hacia el Este (**"borde del Almacén"**), ya que caminaba despacio y justo frente a mi. Cerca de la **lámpara de salvado** que había en el extremo Este del pueblo, en **(B3)**, a la puerta del almacén cerrado a cal y canto, hallé un tercero (**"Mujer Llorando"**) **(3)**. Tras ella dejó el **Diario Mariposa 2** y una **piedra** para la radio espiritual. Ahora sí, me dirigí hacia la casa Osaka, a la sala **(A2)**. En la caja del fondo hallé un **espíritu oculto** (**"Mujer en caja"***). Luego fui directamente hacia la habitación **(A6)**. Nada más entrar, saqué la cámara y gire un poco hacia la derecha para dar con el espíritu del folclorista (**"Hombre de Espaldas"**). Algo me decía que si no lo fotografiaba en este preciso instante ya **no tendría otra oportunidad.** Salí de la casa al no encontrar nada raro y me acordé de repente del **chico encerrado** en la celda de **(B3)**. Me encaminé hacia allí y **hablé con él** para obtener algunas pistas sobre la casa Osaka.

Pero antes de regresar a dicha edificación, seguí de nuevo mi ins-

CHICO Y CHICA JUGANDO

Se trataba de dos espíritus pertenecientes a dos niños. Como tales, su resistencia a mis disparos era muy baja, pero la dificultad residía en lograr apuntarles. Eran muy rápidos y aparecían y desaparecían con bastante frecuencia (1). La función de "ver" de mi cámara me sirvió para localizarlos con más facilidad, aunque una de las claves estaba en no parar de moverme.





INQUIETUD Y NÓMADA

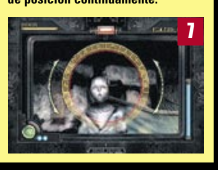
La pareja de novios se propuso acabar conmigo de una vez. El mayor problema que encontré al enfrentarme con ellos fue el espacio. La habitación tenia demasiados obstáculos, por lo que la opción de correr continuamente no era recomendable. En lugar de eso, me decidí a esperarlos quieta y prepararme para lanzar disparos Cero (5) y usar la opción "Estallar". Además, con ello conseguí que retrocediesen. Resulto fundamental usar el filamento para no perderlos de vista en ningún momento (6).


5


6

MUJER SOMBRÍA

El ente se limitaba a abalanzarse a por mi en cuanto se encontraba a la suficiente distancia, buscando el contacto físico. Sus movimientos eran lo suficientemente rápidos como para no permitirme el lujo de relajarme (7). La mejor táctica era usar los disparos más potentes de mis lentes y combinarlos con varios disparos Cero mientras cambiaba de posición continuamente.


7

tinto y corrí hacia el **cementerio**. Al pasar por delante de las lápidas, el aire se estremeció de la forma habitual y preparé mi cámara. En la hilera de la izquierda había una **niña** que desapareció rápidamente, aunque antes pude sacarle una instantánea (**"Niña en la Tumba"**). Ya era hora de volver a la casa Osaka.

Esta vez me fui directa hacia (A5). En ese preciso momento, el anillo sangriento que encontré en la casa Kurosawa emitió una intensa energía y vi una **horrible visión (4)**. Cuando se desvanecieron los dos fantasmas, cogí de la derecha más **equipo para mi cámara ("alarma")** y un **memo** ensangrentado que había tirado en una de las esquinas de la sala.

(INQUIETUD Y NÓMADA)

Tras la batalla, saqué una foto al espíritu oculto que flotaba sobre el brasero (**"Mikado Sudo"***) y entonces, antes de buscar la habitación en la que encontrar alguna pista sobre el paradero de la llave, decidí darme una vuelta por la casa. Primero acudí a **(A4)**, donde fui atacado por un nuevo tipo de espíritu.

(MUJER SOMBRÍA)

Cuando me acerque a la ventana, un nuevo espíritu volátil apareció durante unos segundos tras ella (**"Mujer Llamativa"**). Finalmente, me aproximé a la **red contra mosquitos** de mitad de la habitación hasta que vi cómo la cámara reaccionaba. Cerca había un **fantasma escondido**, eso era seguro. La preparé y enfoqué al **bulto** que había en el suelo hasta que la señal que esperaba ocurrió (**"Mujer Congelada"**). Salí de ahí y subí a la **segunda planta**, a **(A7)**. Nada más entrar, giré a la izquierda y me paré tras unos pocos segundos. Saqué la cámara en cuanto noté que vibraba y apunté a la parte superior derecha del marco que comunicaba la sala en la que estaba más al Oeste. En el momento en el que apareció el fantasmita, apreté el botón de disparo (**"Niño que mira a..."**) **(9)**. Recogí otra **esfera espiritual** del suelo y baje a la planta inferior para finalmente ir a **(A6)**. Di unos pasos hacia el lado Sur de la habitación y enseguida vi unas **películas tipo Cero** en una de las es-

PUZZLE 2

Se trataba de 5 círculos embutidos dentro de una especie de cuadrado decorado (8). Uno permanecía en el centro y los otros lo rodeaban. Lo llamativo era que todos tenían pintados unos pétalos de distinto color en su superficie y, además, podía girarlos hacia la derecha en movimientos de 90º. Intuí que el objetivo era que el circulo central hiciera coincidir sus pétalos con los de los círculos que lo rodeaban. Lo malo era que sólo podía girarlos 4 veces y al hacerlo el circulo central también giraba. Sin embargo, resultó ser más fácil de lo que creía.
Superior izquierda: tres veces
Inferior izquierdo: una vez.


8


9


12



13

quinas. Di media vuelta y **examiné el altar** que había en la pared contraria, justo al lado del montón de trastos. Frente a mi había un **mecanismo** con el que supuse que podría abrir algún tipo de puerta secreta, tal y como me sugirió el chico de la celda.
(PUZZLE 2)

Oí cómo se abría la puerta que había justo a mi derecha, así que la atravesé y acabé bajando por unas escaleras hasta un almacén. Frente a mi, en cuanto llegué a una zona más amplia, apareció otro espíritu volátil (**"Buscando abajo"**). Examiné la estancia y di con varias cosas que me resultaron muy útiles: un **espejo de piedra**, unas **películas tipo 14**, un **piedra** para usar en la radio y el **rollo de película 7**. Luego examiné una **caja grande roja** en el fondo y entonces fui sorprendida por un nuevo tipo de fantasma diabólico.
(EL PENITENTE)

Recogí rápidamente del suelo la llave Oxidada que dejó caer unos de los "penitentes" y subí a la habitación desde la que había llegado aquí. Nada más abrir la puerta que daba al pasillo, me di de bruces otra vez con el **espíritu de Miyako**, aunque a estas alturas ya tenía clara la estrategia a seguir con ella para derrotarla **(12)**.

Abandoné la casa y salí al pueblo para dirigirme a **(B2)**. De camino allí, en una de las **casas en ruinas** cercanas a la casa Osaka, pude fotografiar a un nuevo espíritu (**"Chica llorando"**). Se encontraba en el lado derecho de la casa, y le sentí en cuanto mi cámara reaccionó ante su presencia.

Una vez ya en los jardines de la casa Kurosawa, entré por la puerta pequeña que llevaba al sótano. En esta cavernosa estancia me atacaron no uno, sino dos "Penitentes", aunque en esta ocasión la cosa fue mucho más sencilla debido al gran espacio que tenía alrededor. Cuando llegué a **(E17)** y usé la llave oxidada, se me heló el alma...mi hermana ya no estaba allí **(13)**. En la mesita había una **nota** y una **foto del chico** de la celda. Por lo que sé, Mayu corrió de nuevo tras unas mariposas carmesí a través del pueblo durante unos metros, además **su amuleto reproducía en la radio un mensaje** relacionado con el puente que unía dos casas. Sabía perfectamente a qué lugar se refería, así que salí de la casa Kurosawa por donde vine.

↘ EL PENITENTE

El ente que estaba enfrente parecía tener los ojos cosidos (tal y como había leído en algunos manuscritos). Esta ceguera parecía jugar a mi favor, ya que rondaba la sal buscando pero sin encontrarme. De esta forma, resultó ser extremadamente fácil apuntar y realizar disparos cero, con los que le restaba parte de su abundante resistencia (10). Lamentablemente, cada disparo de mi cámara parecía indicarle mi situación por lo que después se abalanzaba a toda velocidad a por mi. La táctica a seguir entonces era, disparar y salir corriendo, intentando esquivar los numerosos obstáculos que poblaban esta caverna (11).


10


11


14

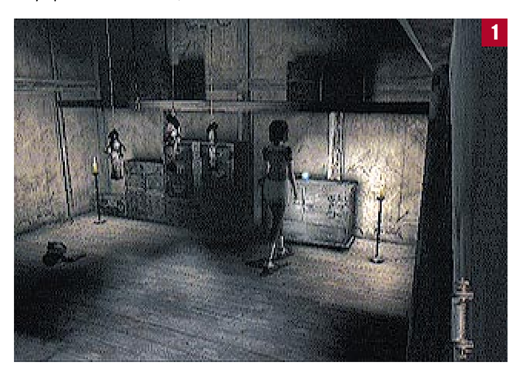
Una vez llegué a (B2) distinguí a mi hermana en el puente que unía las dos casas de la calle. Pero lo peor no es que fuese andando como si estuviese poseída, sino que a la vez era perseguida por un fantasma (el mismo que pude ver hace un rato), al que de paso pude fotografiar (**"Mujer en Pasillo"**) (14).

Tomé después la rampa que había a mi derecha para entrar en la casa Kyriu y pasé a (D1), donde **visualicé la cinta** que había cogido hace poco, aunque no saqué casi nada en claro de ella. Salí para subir al **segundo piso** e intentar seguir a mi hermana por el puente. Lamentablemente, la puerta de la otra casa estaba cerrada, al igual que antes. Eso sí, la mujer fantasma seguía allí esperando. Se trataba de la **Mujer de Cuello Roto**, que ya conocía, por lo que me sabía de memoria su forma de actuar. La eliminé con unos pocos disparos y abandoné el puente. Nada más cruzar la puerta sentí a mi izquierda otra presencia, así que saqué la cámara y **apunté a la mesa** que había tras la mampara rota. Le saqué una **foto** al hombre que había aparecido durante unos segundos (**"Hombre estudiando"**). Cogí del lugar en el que estaba las **Notas 5 del Folclorista** y salí de la casa para dirigirme a (B4). Justo antes de llegar al farolillo que había en la zona, distinguí un nuevo **fantasma** entrando en la casa Kyriu por la segunda entrada (**"Hombre entrando"**), aunque yo no pude hacer lo mismo, ya que permanecía **sellada** por una extraña presencia. La fotografié y la imagen me reveló un **pozo**. Se trataba del que había en la zona (B3). Una vez allí, saqué una **foto** de su parte superior cuando la cámara me lo indicó y vi también cómo la entrada a la casa quedaba libre de nuevo (15). Me dirigí de nuevo hacia allí, pero pensé que debía visitar antes el camino que había más al Oeste (aún no sé que me impulsó a ello). Al final, sobre la **estatua de las Diosas Gemelas**, detecté la presencia de un **espíritu oculto**, y para fotografiarlo me bastó con enfocar sobre la estatua (**"Hombre en Sombras"**). Ahora sí, me encaminé a la casa Kyriu.


15

Capítulo 6 LO QUE QUEDA

Nada más entrar, noté cómo la cámara detectaba la presencia de espíritus, así que la preparé y apunté a la derecha, hacia unas **mamparas rotas**. Había dos **niñas sentadas** a las que fotografié antes de que desaparecieran (**"Chica aturdida, muñeca aturdida"**). Abandoné esta sala, (D3), por la puerta que había a la derecha y entré en la estancia donde había visto a las niñas, (D4). De nuevo se presentaron ante mi, pero esta vez corriendo desde el lado derecho de la sala hacia la puerta del fondo (**"Gemela que huye, muñeca que huye"**). Cogí una **hierba medicinal** y **películas del tipo 14 de los armarios** y continúe por la siguiente puerta (1).


1


2

Kiryu 1ª planta

D8
D12
D1
D9
D7
D6
D5
D10
D4
D3

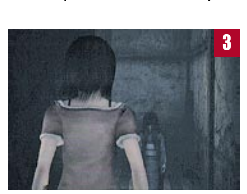
- Objetos importantes
- Punto de salvado
- Agua sagrada
- Hierbas medicinales
- Esfera espiritual
- Películas
- Lente
- Espejo de piedra

Kiryu 2ª planta

D2
D11

En el pasillo al que llegue ahora volvieron a aparecer las gemelas, pero esta vez frente a mi, así que no tuve problemas en **fotografiárlas** (**"Muñeca se desvanece, chica desaparece"**). A ambos lados del pasillo había diferentes habitaciones, así que las marqué en el mapa. En **(D5)** encontré **película del tipo 61**, en (D6), una **hierba medicinal** y en **(D7)** el **Diario 1 Violeta** y otra **hierba** en un cajón.

Seguí hasta la puerta que había más al fondo para entrar en una **habitación para niñas**. Allí pude conseguir **película del tipo 90** y una **hierba medicinal** más **(2)**. Como parecía que ya no había nada más, me dirigí a abrir la otra puerta de la estancia. Al hacerlo, apa- 


3

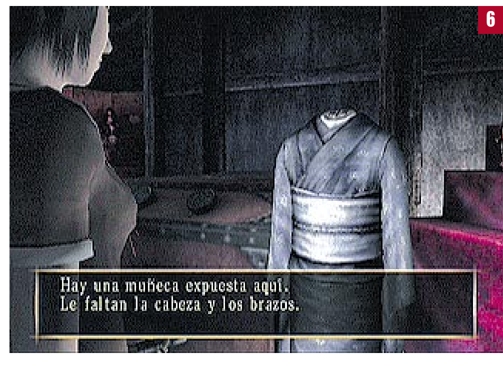
↘ ESPÍRITU DE GEMELAS

Las dos niñas me esperaban en el pasillo, un lugar nada recomendable para luchar contra entes que pueden meterse en las paredes. Pero lo peor era que sólo podía infringir daño a una de ellas, y que era virtualmente imposible distinguirlas (4). Sabiendo esto, lo mejor resultó no dejar de moverse e intentar obtener disparos Cero. De esta forma, los pocos impactos que recibiera la niña vulnerable, valdrían la pena (5). No duraron mucho, ya que su resistencia era muy limitada.


4

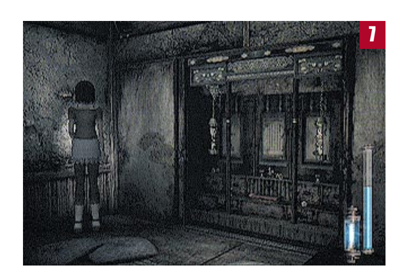

5

recieron de nuevo las niñas a mi espalda, así que las fotografié rápidamente antes de que desaparecieran de nuevo (**"Chica sentada, muñeca sentada"**). Cogí los dos objetos que dejaron tras de sí (**Diario 1 Violeta** y una **piedra**) y por fin salí por la puerta hacia un nuevo corredor **(3)**.
(ESPÍRITU DE GEMELAS)



Fui por el corredor hacia el Este y entré en la puerta del fondo, en **(D8)**. Era una hermosa sala coronada por dos desagradables **muñecas a tamaño natural** y a una de ellas le faltaban la cabeza y los brazos **(6)**. Salí, cogí la **Nota 3 Creador de Muñecas** y **fotografié la muñeca de la derecha** tal y como parecía indicarme la cámara. La foto resultante me enseñó una habitación en la que podría encontrar pistas. Por suerte, ya sabía que era **(D7)**. Salí de nuevo al pasillo y corrí hacia el extremo noroeste del pasillo. Allí había una **cortina** y tras ella una ventana. Atravesé la cortina con la cámara ya preparada y, como presentí, un nuevo **espíritu** fugaz apareció en la ventana (**"Niño atisbando"**). Cogí del suelo el **rollo de película 4** y me dirigí hacia la puerta que había en la punta Sur. Estaba en una sala con una escalera que subía hasta el **segundo piso** y un **farolillo**, **(D9)**. Tras usarlo para **grabar la partida**, salí por la segunda puerta y entré en **(D7)** rápidamente. Me acerqué a la pared Sur y vi un **agujero** a media altura en la pared, casi junto a la esquina. Saqué la cámara y **fotografié la figura** que se veía a través de él, en la habitación contigua, **(D10)** (**"Hombre escondido"**) **(7)**. En cuanto desapareció, oí un ruido, como si le quitasen el cerrojo a una puerta. Salí de allí y entré en **(D10)**. El lugar parecía ser el **taller** del creador de muñecas. Registré todo y encontré unas **películas tipo 14**, y las **Notas 4 del Creador de Muñecas** y una piedra encima de la mesa de trabajo **(8)**. En ese preciso instante apareció a mi espalda un **nuevo espíritu**. Me di la vuelta sin moverme del sitio y apunté hacia abajo para fotografiar a una de las niñas (**"Niña condenada"**).

Con más pistas sobre lo que tenía que hacer, me di media vuelta y regresé a **(D9)**. Allí volví a encontrarme con **las gemelas**, aunque esta vez el combate fue más sencillo, pues **disponía de más espacio para maniobrar**, esquivarlas y apuntar. Cuando desaparecieron, subí las escaleras que había en esta misma estancia hacia el segundo piso. En el pasillo que me encontraba, sólo unos metros más adelante, había un **hueco** en la pared de la derecha en el que se había derrumbado parte del techo. Me acerqué con la cámara en mano y dispare en cuanto vi a través de la cámara el **fantasma escondido** que había allí (**"Sujeta a la fuerza"**). Seguí adelante hasta una sala que quedaba a mi izquierda, **(D11)**. Allí había una extraña figura en la zona central, que despedía una misteriosa fuerza. **Tomé una foto** de ella y me sorprendí al ver que había "capturado" otro espíritu (**"Mujer temblando"**). Recogí los **ítems** que había en la sala (**agua sagrada** y **esfera espiritual**) y salí para continuar por la siguiente puerta. Estaba en un pasillo que formaba una corta espiral hacia el medio de la estancia, así que me dirigí a la **zona central (9)**. Una vez allí, descubrí a la **maldita muñeca de Azumi** vigilando una extraña **caja roja**. Saqué la cámara y la foto-



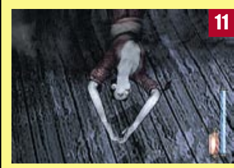


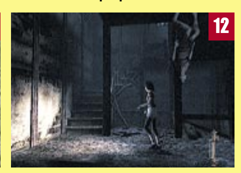

9


10

↘ MUJER PERVERSA

La siniestra mujer parecía tener las piernas completamente destrozadas, por lo que sólo podía arrastrase de espaldas. Sus movimientos resultaban engañosos, pues una vez cerca de mi, resultaba ser muy rápida. Lo mejor era esperar quieta y apuntar hacia abajo hasta que se acercase y levantase los brazos (11). En ese momento tenía la oportunidad de lanzar un disparo Cero. Tras mis impactos, desaparecía y caía de repente del techo sobre mi, por lo que la mejor táctica tras disparar la cámara era ponerse a correr (12). La batalla fue mucho mas corta de lo que pensaba.


11


12

grafié para que desapareciera (**"Azumi Kyriu"**), obteniendo así el **primer brazo**. Seguí hacia el Norte y, tras subir una corta escalera, saqué la cámara presa de una nueva corazonada. A la derecha había una **sala cerrada** que se podía ver a través de unas barras de madera, y tras ella localicé un nuevo **fantasma oculto** (**"Mujer en la esquina"**). La puerta que había al final del pasillo llevaba a la parte de la casa que visité la primera vez que estuve en ella, así que la abrí y di media vuelta para ir hacia el Oeste, donde encontré unas **escaleras** y un **farolillo** de salvado.

Mientras bajaba hasta la primera planta, vi caer con espanto a una mujer por el hueco de la escalera **(10)**. Y eso no fue lo peor, sino que después me estaba esperando abajo para atacarme.
(MUJER PERVERSA)

Cuando me quedé de nuevo sola en (D12), recogí el **rollo de película 3** y una **piedra** del suelo para salir luego por la puerta que había enfrente. Mi siguiente parada fue **(D9)**, para cruzar después su puerta norte. Según avanzaba por el corredor, la cámara se excitaba más. En la pared de la izquierda había un **armario**, y tras él, de nuevo el **espíritu de la muñeca** guardando la **cabeza** que estaba buscando, así que como la **Nota 1 del Creador de muñecas**. Me dirigí entonces a **(D1)**, donde pude **examinar la películas usando el proyector** y luego salir al pasillo de entrada de la casa. A la derecha había un pequeño hueco donde me encontré por tercera vez con el espantoso fantasma de la niña, aunque pude obtener finalmente el **segundo brazo**.


13

Con todos los objetos que necesitaba ya en mi poder, regresé a **(D8)** y los coloqué en la muñeca incompleta **(13)**. Pero por mucho que me esforzaba no conseguía hacerla funcionar. Necesitaba conseguir los **planos** del su creador, así que me dirigí a toda velocidad a su taller, **(D10)**.

En una de las esquinas noté un resplandor que sin duda merecía la atención de mi cámara. Disparé y obtuve a cambio los **planos de diseño** y unas **notas manuscritas**. Salí y giré hacia **(D4)**, ya que me pareció oír algo desde detrás de la puerta. Efectivamente, alguien los había producido.
(CREADOR DE MUÑECAS)

Cuando por fin conseguí que me dejase en paz, aparecieron a mi alrededor varios objetos: unos **ojos de cristal**, las **lentes "Cambiar"**, unas **películas del tipo 14**, una **esfera espiritual** y las **Notas 5 del creador de Muñecas**. Regresé entonces a **(D8)** y, tras **leerme las instrucciones** del mecanismo encontrado, coloqué los ojos de cristal en la muñeca de la derecha y me acerqué a los **mandos del mecanismo**, situados entre ambas figuras. La idea era lograr que las muñecas se mirasen

las unas a las otras, pero sabiendo que **cada una giraba un ángulo determinado con cada una de las 6 pulsaciones posibles (16)**. Enseguida descubrí que debía **pulsar el botón derecho 2 veces y luego el izquierdo 4**.

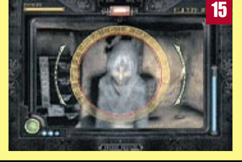
Las muñecas, como ya esperaba, cobraron vida y tuve que pelear con ellas una última vez. Finalmente, el **mecanismo** empezó a funcionar y unas escaleras aparecieron ante mí.

Bajé por ellas y observé que me encontraba en una gigantesca caverna natural. A la derecha, junto a unas rocas, encontré una **piedra** que pude usar en la radio espiritual. Luego continúe mi camino avanzando por el único sendero existente. Lo que vi después me heló la sangre... otra vez.

CREADOR DE MUÑECAS

Este ente no atacaba directamente, sino que se valía de las muñecas que nos rodeaban para causarme daño. Se limitaba a teletransportarse y a animar a sus creaciones. Estas no dejaban de volar por toda la habitación, por lo que era difícil esquivarlas (14). La única forma de hacer que cesase en sus ataques era alcanzar al creador. Por ello, resultaba útil cualquier tipo de disparo (15), aunque no fuese muy dañino, y usar continuamente el filamento. Eso y un poco de paciencia (más un par de hierbas medicinales) resultaron suficientes .


14


15


16

Capítulo 7 SAE

Tanto, que dejé caer por accidente la linterna y...la cámara. Estaba completamente indefensa ante Sae. **Salvé la partida** en la sala en al que estaba **(F1)**, y busqué entre los trastos una **hierba medicinal** y una **esfera espiritual**.

Atravesé la puerta de enfrente para salir a un pasillo en el que me esperaba **Sae**. Sabía que cualquier contacto con ella podría ser mortal, así que me armé de valor y salí corriendo hacia el extremo contrario del corredor, ignorando todas las puertas que dejaba atrás **(1)**. Llegue a una **habitación con unas escaleras**, un **farolillo** de salvado y una **carreta** cubierta por un manto. Busqué a su lado y obtuve una nueva **hierba**. Abandoné **(F2)** por las escaleras hasta salir a otro pasillo. Allí estaba otra vez **Sae**, así que me di media vuelta en cuanto la vi y empecé a correr hasta que entré en otra sala, **(F3)**. Seguí por la puerta de la derecha y atravesé la que encontré al final de la siguiente habitación. Sae seguía pisándome los tobillos, así que **corrí hacia la puerta Sur** de la habitación en la que estaba **(F5)**, viendo con el rabi-

Tachibana 1ª planta







llo del ojo la **cerradura con el extraño símbolo** de la otra puerta de la estancia. Me había ocultado en un armario donde lo único que había era una **muñeca** y la **llave de Paulonia (2)** que necesitaba para abrir la puerta que acababa de ver fuera del armario.

Salí a toda velocidad esquivando a Sae y crucé la puerta tras abrirla. Estaba en la sala que llamé **(F6)**, y lo primero que distinguí fue el extraño **adorno** que había al lado de la puerta de la salida. Era más bien un **mecanismo accionado por dos muñecas**, muy similar al que había tenido que manipular para encontrar el pasadizo secreto, aunque en versión reducida. Lamentablemente, **faltaba una de las muñecas**... y ya sabía donde estaba: en el armario. Me di media vuelta y fui allí mientras Sae permanecía fuera de mi vista. **Cogí la muñeca** y salí a toda velocidad. Sae me estaba esperando fuera, así que tuve que tener mucho cuidado y evitar todo contacto. El mecanismo cedió ante mi insistencia rápidamente, pues ya estaba familiarizada con su funcionamiento. **Sólo tuve que pulsar el botón derecho 3 veces y luego el izquierdo igual número de veces (3)**.

Cuando la puerta se abrió, salí al pasillo que conectaba las dos casas de esta calle y que ya conocía. Lo crucé para **entrar en la casa Kyriu**, bajé las escaleras y entré en **(D1)** para dirigirme a **(D8)** y desde allí bajé por el **pasadizo secreto** de nuevo.

Estaba otra vez en la caverna donde había perdido la **linterna** y la **cámara**,así que corrí hacia el fondo, las recogí y seguí adelante hasta que vi un montón de piedras. En el lado izquierdo y en la parte inferior noté una presencia. Saqué la cámara y conseguí la instantánea de otro **fantasma secreto** (**"Hombre Aplastado"**).

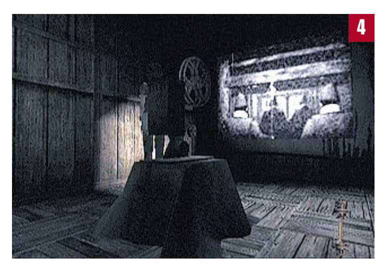
Subí las escaleras del fondo hacia (F1), use el **farolillo** que había allí para luego salir al pasillo. Encaré la puerta de la derecha y eliminé al ente que la bloqueaba con ayuda de la cámara. Una vez en **(F7)**, una **sala de proyección**, vi la película que se estaba proyectando en la pantalla y luego lo cogí (**película 2**) **(4)**.
Salí por el ex-

Objetos importantes
Punto de salvado
Agua sagrada
Hierbas medicinales
Esfera espiritual
Películas
Lente
Espejo de piedra

2ª planta

F8
F13
F6
F4
F3
F14
F12
F5

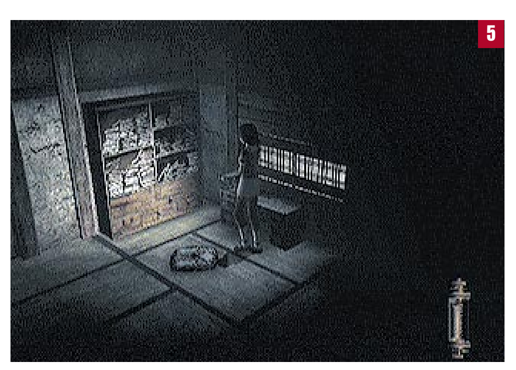




tremo contrario a la entrada de la casa. A la derecha había un **armario** del que cogí el **rollo 6** para verlo en la anterior sala. Luego me acerqué con la cámara al **agujero** que había en el suelo para obtener una **fotografía oculta** (**"Brazos demoníacos"***).

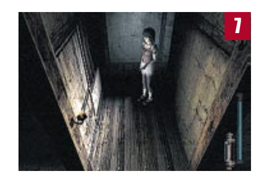
Subí las escaleras hasta el segundo piso y busqué en el **baúl** del extremo derecho del pasillo al que llegué para encontrar **películas del tipo 14**. Seguí hacia la izquierda hasta **(F8)**, una sala que contenía **nuevo equipamiento para mi cámara** (**lente Cero**), un **Diario Verde 1** en la estantería y un **bote de agua sagrada** dentro del armario **(5)**.

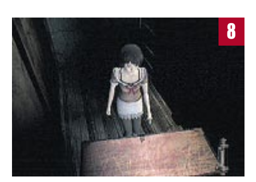
Al no poder hacer allí anda más de momento, bajé al primer piso y retrocedí hasta el pasillo que empezaba en **(F7)**. A mitad del pasillo había una **habitación tras unas cortinillas** que permanecía sellada por el tipo de ente, que ya me era familiar. Usé la cámara para exorcizarlo y entré en la sala que llamé **(F9)**. Allí encontré el **Diario Carmesí 3**, un **Espejo de Piedra** y un nuevo **fantasma escondido (6)**. Lo localicé entre el kimono que había en una de las esquinas y la pared (**"Gemelo"**). También hallé otro junto a la extraña muñeca (**"Limpiador"***). Salí por la puerta del fondo para llegar a un **pasillo que se bifurcaba** en varias direcciones. Primero me dirigí a **(F10)**, la habitación central. Allí encontré el **Diario Verde 2** y una **hierba medicinal**. Al no encontrar nada más, di media vuelta y me dirigí a la puerta que había a la derecha de **(F10)**. Eliminé al ente que sellaba la puerta con un certero disparo y pasé a **(F11)**, el hueco de las escaleras. Recogí del suelo la **botella de agua sagrada** y luego me dirigí a la **segunda planta** por las escaleras que había a mi lado.



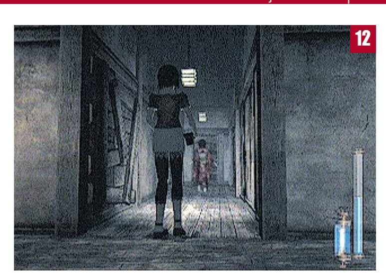
Caminé por el pasillo hasta que vi una celda en el lado izquierdo, **(F12)**. Para mi sorpresa, mi hermana Mayu se encontraba dentro, atrapada **(7)**. Le saqué una foto (**"Mayu llorando"**) y **examiné el candado** de la puerta, ya que parecía tener una **campana grabada**. Un escalofrío recorrió mi espalda en ese mismo instante y me giré rápidamente a la derecha con la cámara preparada. Una **niña con un kimono rojo** estaba a mi lado, aunque enseguida desapareció (**"Kimono pirata"**). La olvidé de momento y fui pasillo arriba hasta que encontré un **armario**, **(F13)**. Entré y de repente la puerta se cerró tras de mi. Unas escalofriantes **voces** me susurraron extraños **mensajes** y lo único que pude hacer fue observar aterrorizada las **pintadas de las paredes** a través de mi cámara hasta que la puerta











se abrió sola **(8)**. Salí y me dirigí hacia el Oeste para cruzar la puerta que había en ese extremo. Justo a mi izquierda había una bonita sala, **(F14)**, con varios ítems escondidos en él: **Diario Carmesí 2**, una **hierba medicinal** y **películas tipo 14**. De repente, oí un ruido que parecía venir de debajo del pueblo. Salí y continué por el pasillo hacia el Sur, hasta que di a mano izquierda con una **pequeña portezuela**. La abrí y miré en el interior. Dentro estaba el **Diario Carmesí 1** y... **(CHITOSE)**

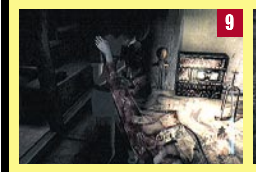
Salí de la maldita habitación y me dirigí hacia el Sur para echar un vistazo a las habitaciones de esa zona de la casa, ahora que Sae ya me había dejado tranquila. En **(F3)** hallé **películas de tipo 90** y en **(F4)** el **Diario Verde 1 y 2 (11)**. Fui al armario de **(F5)**, el mismo donde me había ocultado de Sae hace un rato. Allí encontré una **esfera espiritual** y unas **películas tipo Cero**, pero esta vez en **(F6)**. En el armario de esta última habitación encontré de nuevo a la pobre **Chitose**, con la que tuve que pelear de nuevo, usando la táctica anterior.

Salí de allí cuando desapareció y me dirigí a las **escaleras** que había al lado de **(F3)**, para bajar al **primer piso**. Salí por la puerta derecha de **(F2)** y busqué en la pared un armario. Dentro había una **hierba medicinal** que guardé antes de encaminarme hacia la puerta Norte de **(F2)**. Cuando caminaba por el pasillo, apareció por unos instantes **Chitose** delante de mi, dándome el tiempo suficiente para fotografiarla (**"Chica escapando"**) **(12)**. Luego giré a la izquierda cuando pude y entré en la primera habitación que vi a mi derecha. Estaba en **(F15)** y allí, tras registrarla bien, me hice con el **Diario Carmesí 4** y **películas del tipo 61**. Salí de nuevo al pasillo y encaré la puerta del fondo. Lo único que me resultó útil en **(F16)** fue el **rollo de película numero 5**, así que seguí por la siguiente hasta **(F17)**. Observé nada más entrar el pequeño **armario** que había a mi derecha, ya que era igual al que servía de refugio a **Chitose** la primera vez que la vi. Efectivamente, el espíritu de la pobre niña me aguardaba dentro de nuevo. Luché con ella con ya era habitual, pero esta vez resultó más sencillo, pues la llevé hasta la zona abierta que había más abajo. Cuando me libré de ella, me acerqué a la **puerta doble** que había en la esquina. Fue un error, ya que aparecieron de repente tres enemigos: **(LOS 3 ALDEANOS)**

Tras quedarme de nuevo sola, busqué por todos sitios y me hice con un **espejo de piedra** y una **hierba medicinal**. Luego me encaminé a **(F10)**, donde lo primero que hice fue **registrar el armario.** Pare-

CHITOSE

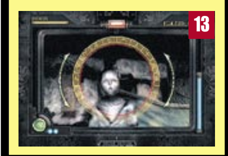
Tenía la habilidad de teletransportarse, así que lo mejor fue atraerla a la sala anterior para disponer de más espacio. Una vez allí, era fundamental seguirla y no dejar que se acercase demasiado, ya que su más molesto ataque (además del contacto físico) era el cegarme mediante alguna extraña sustancia (9). Durantes esos segundos permanecía casi ciega y a su merced, aunque por suerte no era demasiado letal. La clave estaba en usar la lente "Estallar" para hacerle el mayor daño posible y acabar con ella en apenas 3 disparos (10). La opción de correr para escapar no resultaba útil en esta ocasión.





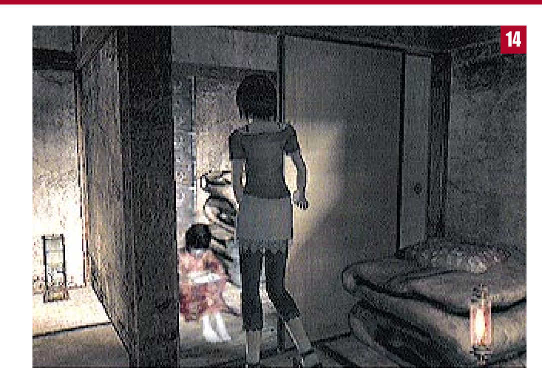
LOS ALDEANOS

Se trataba de aldeanos comunes, pero el hecho de que fuesen tres y estar en un espacio cerrado complico bastante la cosas. Era fundamental no quedar atrapada entre ellos, pues resultaban letales con sus armas a corta distancia. Lo mejor era correr hacia un extremo y disparar con las películas de mayor potencia, intentando realizar dobles y triples disparos (13). Ni que decir tiene que era fundamental saber en todo momento donde se encontraba, algo en lo que me ayudó mucho la lente "ver".



cía cerrado, pero cuando me di la vuelta **Chitose** salió de él y me atacó **(14)**. Pero no pudo resistir la fuerza de la cámara y desapareció para siempre, dejando la llave de la **Campana** y una **piedra espiritual**. Era lo que me hacía falta para liberar a mi hermana de la celda, en **(F12)**.

Parecía increíble pero mi hermana ya no estaba allí, sólo encontré el **Diario Verde 5**, los **diarios Atados 1 y 2**, una **piedra** y el **medallón Tachibana**. Tras cogerlo todo... **Mayu** apareció.

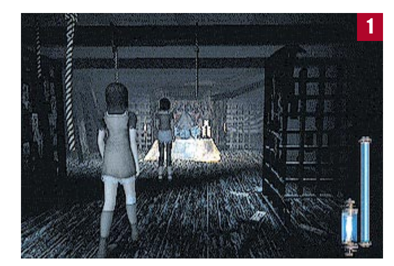

14

Capítulo 8 MEDIA LUNA

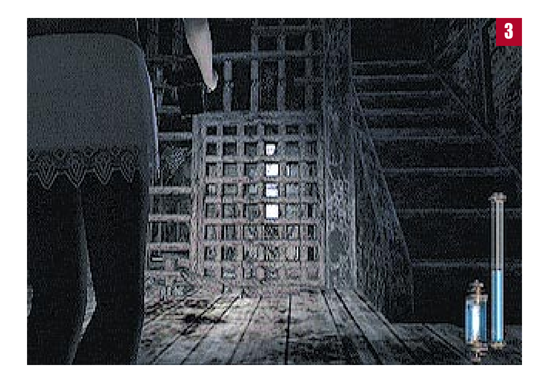
Ya en el exterior, usamos el **farolillo** y luego tomamos el sendero Oeste para dirigirnos hacia el **Templo**. Pasamos frente a las escaleras que llevaban a él y seguimos de frente hasta que encontramos el **enorme árbol** que se mencionaba en algunos documentos. El ya familiar ente sellaba la entrada, así que le saqué una **foto**, que cambió inmediatamente a la imagen de un altar. El mismo que había visto en el **Santuario Kureha**, así que hacia allí fuimos. Tras subir las escaleras, tuvimos la oportunidad de fotografiar de nuevo a un espíritu ya familiar, aunque tuve que darme prisa en cuanto apareció justo delante de mi (**"Hombre en Sepulcro"**).

Entré en el santuario, (G1) y le saqué una foto al altar que había al fondo en cuanto la cámara me lo "indicó" **(1)**. La imagen cambio otra vez y pude ver cómo el ente que guardaba el viejo árbol se desvanecía. Cogí del lado derecho las **Notas del Folclorista 7** y de repente apareció el **Monje con Velo**. Por suerte, sus patrones de comportamiento no habían cambiado ni un ápice, así que me libré de él rápidamente. Abandoné el santuario y nos encaminamos hacia el árbol, aunque por el camino tuvimos que luchar de nuevo con el monje.

Nada más entrar en él enorme y hueco árbol, mi hermana se desplomó. Le saqué una foto mientras descansaba (**"Mayu Caída"**). Aunque hice un amago para que se levantase, lo único que conseguí fue tener un **visión horrible (2)**. Examiné el altar y obtuve la **llave Octogonal**, además de una **foto** (tras usar la cámara) que me señalaba el almacén del pueblo. De las dos posibles salidas del interior, tomé la de la derecha para salir en el lado Este del pueblo (tras coger las **notas del Folclorista 12**). Caminé hasta el pueblo y cuando llegué a la altura de la casa Osaka giré a la izquierda. Frente a mi se apareció el **espíritu** de una mujer durante unos segundos (**"Borde almacén"**). Di media vuelta y me dirigí hacia **(B3)**. Unos metros antes sentí una punzada, seña de que podía capturar a otro **fantasma volátil**. Giré la cámara a la derecha y enfoque al interior de la casa. Aunque el objetivo no se iluminó en azul, pude ver un par de **piernas caminando**...sin el resto del cuerpo (**"Muñeca vagabunda"**). Entré finalmente en el almacén que tenía enfrente usando la nueva llave y, una vez dentro, saqué la cámara a toda velocidad para fotografiar al **espíritu de Itsuki** (**"Chico encerrado"**) **(3)**. Cogí del suelo unas **películas tipo Cero** y luego entré en la


1


2



celda para hacerme con los **Diarios Atados 3, 4 y 5**, una **piedra** y, lo más importante, un **mapa** del pueblo donde se indicaban la **localización de los tres blasones** que me faltaban. Salí de allí y mi encaminé a la casa Osaka.

Entre y fui directamente a (A3). Cogí las **películas tipo 14 del suelo** y examiné entonces la **caja roja** del fondo de la habitación. De ella salió el ya conocido espíritu de la **"mujer de la caja" (4)**. Como ya me conocía todas sus tretas, no tuve problemas en librarme de ella. Cogí el **Blasón Osaka** que dejó al "morir" y salí a **(A2)**. Nada más entrar, aparecieron ante mi **3 espíritus fugaces** de otros tantos niños: uno subiendo por la rampa de la izquierda, otro corriendo hacia **(A4)** y el último hacia la puerta de salida. Sin el uso de **película de carga rápida** me hubiese sido imposible capturarlos a todos, pero al final lo logré (**"Niño Corriendo"**). En ese momento me picó la curiosidad y decidí buscarlos a los tres. Subí a la **segunda planta** y entré en **(A7)**. El **primer niño** esperaba durante unos segundos en la zona Sureste, tras un kimono (**"Niña escondida"**). Bajé hasta **(A6)** y encontré al **segundo** en el lado Este, tras un pequeño biombo y al lado de unas flores (**"Niño escondido"**). El **tercero** estaba en **(A5)**, al fondo a la izquierda (**"Niño escondido"**) **(5)**. Regresé a la estancia **(A2)** y allí me enfrenté a ellos.
(NIÑOS JUGANDO)

Recogí mi premio del suelo (lente "salvar") y salí por fin al pueblo para dirigirme de nuevo hacia la casa Kyriu. Llegué a la habitación **(D10)** y allí busqué al **fantasma escondido** del creador de muñecas (**"Yoshitatsu Kyriu"**) guiándome mediante el filamento de la cámara. Lo mismo hice en **(D7)**, sólo que esta vez fue cerca de unos marcos (**"Mujer de la foto"***). Salí y me dirigía al pasillo Norte de la primera planta, para buscar en el **armario**





↘ NIÑOS JUGANDO

Los tres niños se presentaron ante mi y me rodearon enseguida. Debido a los obstáculos de la habitación y a su capacidad para teletransportarse, resultaba inútil correr de un lado a otro, así que les espere quieta y me ayudé del filamento de la cámara para localizarlos rápidamente. Sus ataques se limitaban al contacto físico y, además, no eran demasiado dañinos. Usando una película de tipo medio conseguí eliminarlos poco a poco sin demasiados problemas, aun sin esperar para hacerles disparos Cero (6).



donde encontré al espíritu de una de las gemelas. Esta vez hallé un nuevo **fantasma secreto** (**"Ojos Sangrientos"**).







Decidí subir a la segunda planta para seguir buscando, esta vez en las escaleras de la zona Noroeste. Me situé en la parte rota de la barandilla y enfoqué abajo hasta que lo localicé (**"Caída Libre"***). Mi siguiente destino era la sala abierta que había en al esquina Noreste de la casa. En el pasillo que llevaba a ella, pude fotografiar a una de las gemelas (**"Gemela"**) y conseguir una **pista** sobre la localización de la **sala secreta**. Para hallarla, examiné la pared Este y me hice con el **Blasón Kyriu (7)**, aunque antes tuve que luchar de nuevo con las dos hermanas.

Antes de abandonar la zona, me acerqué a la esquina Sureste de la sala, pero desde el pasillo que la bordeaba. Giré a la derecha y logré fotografiar a otros espíritu escondido (**"Guardián Abominable"**).

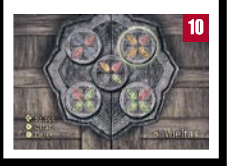
Por fin pude abandonar esta horrible casa y salir al pueblo. Me encaminé hacia **(B2)** y al pasar por debajo del **puente** que unía las casas Kyriu y Tachibana mi cámara reaccionó. Enfoqué hacia lo alto y localicé al espíritu (**"Mujer saltando"**). Seguí hasta el puente que llevaba a la casa Kurosawa y me acerqué a la orilla de la izquierda. En el agua flotaba otro **espíritu escondido** (**"Ossobuco"**).

Ahora mi objetivo era hacerme con el último de los blasones, así que me encaminé hacia el **cementerio.** Cuando pasé por la puerta de la casa Osaka, me acerqué a la **estatuilla de las diosas Gemelas** que había frente a la entrada a esta. Desde ahí podía ver con claridad la **ventana de la celda** donde encerraron a uno de los gemelos del pueblo. Saqué la cámara enfocando allí y descubrí otro **fantasma escondido** (**"Mujer en ventana"***). Ya en el cementerio, busqué la tumba más apartada del resto, la **lápida de Tsuchihara**. Tras fotografiarla, vi en la instantánea otra lápida **(8)**. Estaba situada en la primera fila y en cuanto me acerqué a ella mi cámara lo "notó". Usé la cámara y oí cómo se abría algo en la anterior tumba. A sus pies estaba el **ultimo blasón**, guardado por la Mujer del Cuello Roto **(9)**. Un enfrentamiento sencillo, la verdad. Volví al interior del árbol y **coloqué los tres blasones en el mecanismo** de la zona central. El sistema funcionaba igual que el de la casa Osaka **(10)**. **(PUZZLE 3)**



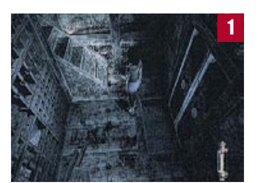
PUZZLE 3

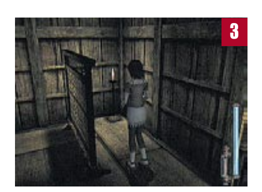
Me encontraba de nuevo con el enigma que había tratado en el cuadro "Puzzle 2", algo cambiado. Ya sabía que el objetivo era hacer coincidir los pétalos del circulo central con los de los círculos que lo rodeaban (10). Lo malo era que sólo podía girarlos 6 veces y al hacerlo el circulo central también giraba. Sin embargo, resultó ser más fácil que la vez anterior.
Superior izquierda: una vez.
Superior derecha: dos veces.
Inferior derecha: tres veces.



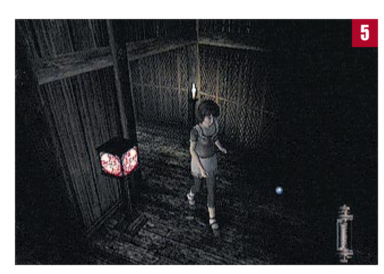
Capítulo 9 MARIPOSA CARMESÍ

La puerta al pasadizo que había en el **Santuario Kureha** había quedado, por fin, abierta. Salimos hacia allí y justo cuando llegamos a las escaleras, **fuimos atacadas** por varios "aldeanos". La batalla no fue sencilla, pero encadenando disparos doble y triples enseguida pude acabar con la mayoría de ellos. Lamentablemente, mi hermana no lo consiguió y fue de nuevo seducida por el espíritu de









Sae sin que yo pudiese evitarlo. Por lo que sé, se encaminó hacia la **casa Kurosawa**. En este punto pude haber escogido el **escapar de este maldito pueblo** yo sola **(FINAL A)**, pero no podía dejar a mi hermana Mayu atrás, Así que regresé al pueblo.

Mi primera parada fue en el almacén donde había estado encerrado el gemelo. Subí la escalerillas de la derecha **(1)** y vi una extraña **muñeca** que emitía energía. Saqué la cámara y capturé otro **espíritu oculto** al fotografiarla (**"Niña Atrapada"**). Antes de dirigirme a la casa Kurosawa, decidí darme una vuelta por los alrededores, no por placer, sino por necesidad. En la **colina Misono** me encontré con uno de los más importantes **espíritus ocultos**. Sólo tuve que acercarme al arco que había en el lado izquierdo y sacar la cámara para disparar en cuanto el objetivo brillase de color azul (**"Yae Kurosawa"**). Luego fui al cementerio y caminé entre las tumbas hasta que sentí la presencia de otro fantasma. Estaba **entre dos tumbas**, cerca de la tumba Tsuchihara (**"Dama de la noche"**).

Por fin me dirigí hacia la casa Kurosawa, decidida a encontrar a mi hermana. Cogí el **Diario Mariposa** en el puente y un **bote de agua sagrada** en los jardines, para entonces entrar en la casa y dirigirme a **(E4)**. Allí me enfrenté a varios **Hombres Limbo** **(2)**, por lo que tuve que emplearme a fondo usando disparos dobles, Cero y las lentes más ofensivas (como Cero). Cuando me libré de ellos, enfoqué a la **hoguera** que había en mitad de la sala para hallar otro de los **fantasmas ocultos** de la casa (**"La Penitencia"**). Antes de subir al segundo piso y seguir buscando espíritus, entré en **(E9)** y cogí la **esfera espiritual** que allí había. Ya en la segunda planta, seguí hasta **(E18)**. Justo en el mismo sitio donde encontré a mi hermana Mayu (tras la mampara), hallé esta vez el **espíritu** de otra de las gemelas del pueblo (**"Sae Kurosawa"**) **(3)**. Esta vez decidí ir a (E17), aunque de camino me pasé por **(E19)** para recoger una nueva **piedra** para la radio espiritual. Ya en la celda, y nada más entrar **(E17)**, apareció otro espíri-



↘ MR. KUROSAWA

El jefe de los monjes del maldito ritual y padre de las últimas gemelas sacrificadas estaba ante mi y no iba a dejar que llegará hasta mi hermana. Me armé con las lentes más potentes (Cero, por ejemplo), y las películas del tipo 90 para infligirle el máximo daño posible. Su técnica de ataque se concentraba en el intento de establecer contacto físico conmigo (con sus brazos o lanzando calaveras) y en el conjuro de monjes con velo para que se enfrentasen a mi. Mientras que sus lacayos permanecían a la vista, él desaparecía. La mejor técnica era esperar a que estuviese muy cerca para poder lanzar disparos Cero y usar el poder de mis lentes ofensivas contra los monjes que enviaba contra mi (6). Estos poseían las mismas características que los que ya conocía, por lo que no tuve problemas en liquidarlos. Una vez los hice desaparecer, Mr. Kurosawa se quedó sólo ante el peligro y con ataques tan simples como el intentar agarrarme con sus propios brazos, no tardó en caer ante la cámara (7). Sólo tuve que perseguirlo por la sala ayudándome del filamento de seguimiento (como siempre) y esperar a que se encontrase cerca, mientras esquivaba con facilidad las escasas calaveras flotantes que intentaba lanzar contra mi.






8



tu tras los barrotes (**"El Prisionero"**) muy fácil de capturar. En el lugar donde había aparecido encontré el **Diario del Folclorista 11** y una **piedra**. Salí de ahí y me dirigí a **(E12)** mientras sentía cómo mi hermana Mayu se alejaba de nuevo de mi siguiendo a esas misteriosas **mariposas** carmesí. Recogí el **Diario Mariposa 6** y me acerqué al altar del fondo hasta que finalmente detecté el espíritu que se ocultaba allí (**"Ryokan Kurosawa"***).

Bajé entonces la escaleras de la estancia para encaminarme hacia **(E14)**. Cuando me encontraba llegando a ella, en el **corredor doble al aire libre** que había justo antes, vi a mi derecha el **espíritu** de una de las gemelas Kurosawa. Saqué a toda velocidad la cámara y disparé antes de que desapareciera (**"Kimono Blanco"**). Y fue ese mismo espíritu el que me ayudó a entrar en cuanto me situé sobre la **baldosa del lado izquierdo (4)**. Usé el **farolillo** rojo que había tras las puertas y recogí del suelo varias **películas tipo 61 (5)**. Ya sólo me quedaba pasar a **(E15)** y conocer a...
(MR. KUROSAWA)

Tras de sí dejó la Llave del Maestro, una **piedra** y la posibilidad de capturar a **uno de los últimos espíritus ocultos**. Me situé en el medio de la sala y apunté hacia las **cuerdas** que colgaban del techo. Enseguida apareció la señal para disparar (**"Seijiro Makabe"***). Crucé la puerta del fondo y aparecí en un corredor cavernoso y, por lo que parecía, bastante largo. Cogí del suelo una nueva **piedra espiritual** del suelo y comencé a caminar. Como descubrí enseguida, la caverna estaba vigilada por varios **"Penitentes"**, que hacían rondas de dos en dos **(8)**. Debido a la amplitud de corredor, no tuve problemas en ir eliminándolos o, si se daba el caso, de escapar de ellos. Después de un rato caminado, sentí que alguien me observaba desde una grieta en la pared de la derecha. Me acerqué a ella y saqué la cámara. Efectivamente, había conseguido localizar otro **fantasma oculto** (**"Kusabi fracasados"**) **(9)**. Seguí adelante (hallé en el suelo un **espejo de piedra** y **películas tipo 90**) hasta llegar a una enorme **caverna circular** llena de velas...y donde esperaban dos gemelas en la zona central.

Me acerqué hasta ellas, pero nada ocurrió. De esta forma, decidí sacar la cámara y fotografiarlas a ambas, a ver si despertaban (**"Ritual Eterno", Ritual Eterno"**). Seguí después hacia las escaleras del fondo y entonces... perdí toda esperanza de conseguir salir con vida del lugar. El **Kusabi** se había presentado ante mi.
(HOMBRE SOGA)

Cuando por fin desapareció, bajé por las escaleras y encontré la **Carta Final de Sae**. Sólo unos metros más adelante me esperaba mi hermana situada al borde del abismo. Me acerqué muy despacio y observé que se encontraba en un extraño estado de trance. Cautelosa, saqueé la cámara y le **saqué una foto** en cuanto pude (**"Abismo infernal: Mayu"**). **(FINAL B)**

HOMBRE SOGA

El gigantesco ente que ya conocía seguía siendo invulnerable a mis disparos tal y como descubrí en nuestro anterior encuentro. O al menos durante la mayor parte del tiempo. Su método de ataque se limitaba a acercarse lentamente y soltar un zarpazo con el que eliminarme (10). Justo antes de ese momento, había un par de segundos en los que la niebla que lo rodeaba desaprecia y se volvía vulnerable. Sólo tenía que esperar la confirmación del objetivo de mi cámara para disparar, aunque tenía que ser muy rápida. Un solo roce de sus mortales brazos y estaría muerta. También tenía la capacidad para teletransportarse por lo que lo mejor era usar indicador de la cámara para localizarlo. Lo que debía evitar a toda costa era que desapareciera de mi vista durante demasiado tiempo, pues aprovechaba esos instantes para recuperar parte de su "salud". Por lo demás, resultó muy fácil, siempre y cuando la esperar quieta, estuviera ágil con el disparador y usase las películas de mayor potencia (11).


10


11

Capítulo cero EL ABISMO INFERNAL (sólo en modo Difícil y Pesadilla)

Mayu comenzó a acercarse a mi con un aire misterioso. Levanté la cámara y casi se me para el corazón al ver que el objetivo daba la **señal de alarma (1)**. Disparé en ese breve instante. Estaba segura de que un simple roce de Mayu acabaría conmigo. **(KIMONO SANGRIENTO)**

Finalmente, Sae apareció ante mi al borde del abismo. Sólo tuve que usar la Cámara una vez más...


1

KIMONO SANGRIENTO

Sae se presentó ante mi cubierta por una niebla de color rojizo que, como pude comprobar, la hacía invulnerable a mis ataques. Su método de ataque me resultó sorprendentemente simple. Tras varias apariciones en las que uno dejaba de reír, aparecía a mi espalda para después dirigirse hacia mi. Cuando se encontraba suficientemente cerca, aceleraba el paso e intentaba agarrarme del cuello. Ataques muy sencillos de esquivar pero que eran realmente dañinos. La mejor forma de evitarlos era esperarla de espaldas y, cuando llegase al punto en el que aceleraba el paso, comenzar a correr para salir de su alcance (2). Tras tres intentos Sae apareció ante mi sin su niebla protectora y completamente inmóvil. Sólo tenía que acercarme a ella y disparar cuando el objetivo me señalase un disparo Cero o Fatal. Como además usaba las películas más potentes y la lente Cero, sólo tardé unos pocos minutos en librarme de su maldita compañía (3). Incluso tuve la oportunidad de capturar el último espíritu oculto. Me acerqué al borde Sur del abismo y enfoqué hacia abajo ("Tragada por la Oscuridad").

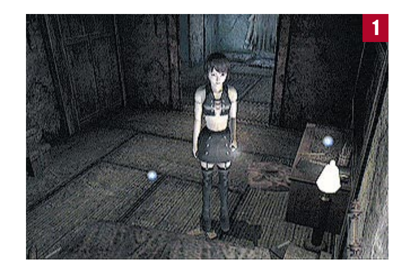

2


3

EXTRAS

Tras acabar el juego, se desbloquearan extras que dependerán del modo dificultad en el que hayas jugado y del número de veces que lo hayas acabado.

- **Modo Misión:** se te retará durante 25 misiones a que captures un numero determinado de espíritus. Lo conseguirás al superar el juego en modo Normal.
- **Galería:** podrás ver imágenes y vídeos promocionales, excepto el acceso a los "vídeos de desarrollo", para lo que tendrás que completar al 100% la lista de espíritus capturados. Su desbloqueo dependerá del modo de dificultad escogido para jugar.
- **Trajes y accesorios:** podrás volver a jugar usando diferentes trajes y complementos para nuestras protagonistas **(1)**. Para conseguirlos, supera el juego en todos los modos de dificultad existentes, tanto el modo Historia como el Modo Misión. Accederás a ellos sucesivamente.
- **Modos de dificultad:** tras superar la aventura en el modo Normal, se te dará la oportunidad de hacer lo mismo pero en Difícil y Pesadilla. En estos modos, los enemigos poseen mayor resistencia a tus fotografías, hacen más daño y los ítems son menos abundantes **(2)**.
- **Lista de espíritus:** la conseguirás al superar el juego en modo Normal. Gracias a ella podrás saber qué espíritus te faltan por capturar y cuáles tienes ya.


1



2

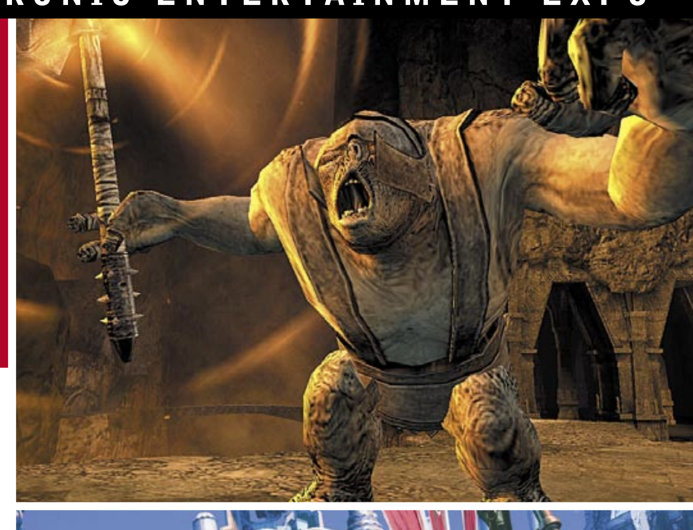




Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 66

SUPLEMENTO GRATUITO **ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**

Play2 manía



¡¡TODOS LOS JUEGOS QUE VIENEN!!



Descubre los juegos más alucinantes presentados en la feria de Los Ángeles

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

¡¡MIRA QUÉ JUEGAZOS!!

- GTA San Andreas
- Final Fantasy XII
- Burnout 3
- Metal Gear Solid 3
- Prince of Persia 2
- The Getaway 2
- Gran Turismo 4
- Tekken 5
- Silent Hill 4
- FIFA 2005
- Devil May Cry 3
- Call of Duty
- Colin McRae 2005
- Kingdom Hearts II
- Mortal Kombat VI
- Ratchet & Clank 3



¡¡TODO SOBRE PSP!!

La portátil de Sony al descubierto

SUMARIO



EXPO '04

PS2

PRESENTE Y FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

Después de recorrernos el E3 durante los tres días que duró y de probar los alucinantes juegos que allí se presentaron, una cosa nos quedó muy clara: PS2 no sólo es el presente, sino también el futuro de los videojuegos. Y si no, echad un vistazo al catálogo de juegazos que vais a encontrar en las páginas siguientes: *Final Fantasy XII*, *GTA San Andreas*, *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*, *Devil May Cry 3*...

Con semejantes "fichajes", no nos extraña que la competencia se eche a temblar. Pero este E3 nos ha dejado una razón más para estar ilusionados: PSP. La nueva consola portátil de Sony por fin ha sido presentada en sociedad y no ha defraudado a nadie, ni por su diseño ni por su potencial técnico. Así pues, poneos cómodos y preparaos para disfrutar de un suplemento donde vais a encontrar todo lo que se ha presentado en este E3. Ya sólo nos queda felicitaros por haber elegido PS2, una consola que, a tenor de lo visto en la feria, tiene el futuro muy bien asegurado.

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE EL E3 DE 2004

Si quieres conocer de forma rápida y sencilla cuáles han sido los aspectos más importantes de la feria, no te pierdas estas dos páginas. En ellas encontrarás un adelanto de todo lo que te espera en las siguientes páginas: los mejores juegos, el esperado estreno de PSP, las chicas de la feria... ¡Que lo disfrutes!

LA FERIA EN CIFRAS

- **65.000** profesionales de 87 países distintos se dieron cita en el evento.
- **5.000** productos se mostraron, entre juegos de consola, de PC, periféricos...
- **400** compañías, de las cuales 183 visitaron la feria por primera vez.
- **10** años cumplió el E3 con esta edición. Y seguro que cumplirá muchos más.

LOS BOMBAZOS MÁS ESPERADOS DE LA FERIA

1. Final Fantasy XII

Para muchos, ha sido el mejor juego de la feria. La nueva entrega de la saga *Final Fantasy* volverá con toda su magia y un montón de sorpresas en el aspecto jugable. Puede convertirse en el mejor *FF* de la historia, aunque no lo veremos hasta 2005.



2. Metal Gear Solid 3 Snake Eater



Tras esperar una multitudinaria cola, por fin pudimos echarnos las primeras partidas al esperadísimo *MGS3 Snake Eater*. Su perfecto equilibrio entre espionaje y supervivencia va a revolucionar el género de las aventuras de acción.

3. Gran Turismo 4

La nueva maravilla de Sony fue una de las estrellas de la feria. Pudimos comprobar en persona que *Gran Turismo 4* va a ser la experiencia de conducción más perfecta jamás creada para PS2. ¡Y además saldrá en noviembre!



TODAS LAS SORPRESAS, AL DESCUBIERTO

1. GTA San Andreas



A pesar de ser uno de los más deseados y de la "cercanía" de su lanzamiento (octubre), *San Andreas* sólo se mostró a unos pocos medios a puerta cerrada. Eso sí, tened claro que va a dejar pequeño todo lo que vimos en los anteriores *GTA*.

2. ESDLA: La Tercera Edad

Imaginaos vivir mil y una aventuras en el universo de "El Señor de los Anillos", con un apartado gráfico más espectacular si cabe que los anteriores y un sistema de combate por turnos a lo *Final Fantasy*. Pues así será *La Tercera Edad*.

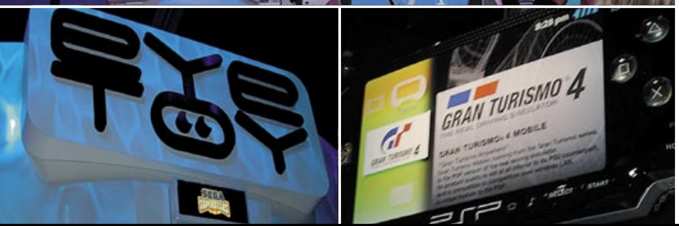


3. Tekken 5



Namco sólo nos enseñó un vídeo, pero fue suficiente para que se nos hiciera la boca agua. Un demoledor apartado gráfico, nuevos personajes, un control que promete ser excelente... Redefinirá el género de la lucha.





SONY

Sin duda Sony ha sido una vez más la gran triunfadora de este E3. Con más de 70 millones de PS2 en todo el mundo y cerca de 200 juegos presentados para la consola (casi el doble que la competencia), la compañía japonesa se encuentra en su momento más dulce. Además, va a entrar por la puerta grande en el terreno de las portátiles con PSP, una pequeña maravilla tecnológica que nos va a dar muchas alegrías. Sony "barrió" en este E3.

LA COMPETENCIA

NINTENDO. Además de las secuelas de sus mejores juegos (*Zelda*, *Metroid*...), presentó su nueva portátil, Nintendo DS. Pese a lo atractivo que pueda resultar que una de sus dos pantallas sea táctil, técnicamente no puede compararse a PSP.

MICROSOFT. La compañía americana se concentró en apoyar Xbox con buenos juegos y a potenciar su faceta Online. No se anunció nada rompedor.



LAS MEJORES COMPAÑÍAS

CAPCOM. Presentó juegazos de la talla de *Devil May Cry 3*, los dos *Viewtiful Joe*, *Resident Evil 4*... Konami y Square-Enix también fueron compañías destacadas.

ELECTRONIC ARTS. Su catálogo está plagado de futuros éxitos: *ESDLA: La Tercera Edad*, *TimeSplitters 3*, *FIFA 2004*, *The Urbz: Sims in the City*, *Burnout 3*...



EL JUEGO ONLINE

Este E3 también sirvió para demostrar que el juego Online en PS2 está ya plenamente consolidado. No en vano casi un tercio de las novedades tienen funciones Online, y en la feria vimos ejemplos tan potentes como *Star Wars Battlefront* o *Battlefield Modern Combat*.



LOS AUSENTES

Entre los "grandes" que faltaron a la cita podéis contar el nuevo *Tomb Raider* o *Pro Evolution Soccer 4*. Sobre PS3 se pasó muy "de puntillas". Una razón más para pensar que a PS2 aún le quedan unos cuantos años de vida.



Daniel Acal, enviado especial de Play2Manía, en las puertas del E3

Opinión

La décima edición del E3 podría ser recordada como "el E3 de las portátiles". Además de Nintendo DS y N-Gage QD, Sony por fin presentó su flamante PSP. Toda una revolución tecnológica que cabe en nuestro bolsillo y que nos permitirá no sólo jugar, sino también ver películas y escuchar música. Además, ha quedado claro que muchas compañías van a apoyarla con juegos de renombre. Esperemos que al final no sea demasiado cara...

En cuanto a juegos, se han presentado títulos de mucha calidad. Puede que se eche en falta algo de originalidad (demasiada secuela) y que algunos géneros se estén saturando (como la conducción extrema), pero nadie me puede negar las excelencias de un *Metal Gear Solid*, un *Final Fantasy* o un *GTA*.

Por todas estas novedades (y por las chicas también), han merecido la pena los madrugones, las colas en los stands, el dolor de pies... ¿O pensabais que todo en el E3 era de color de rosa?

PSP

La presentación

La conferencia de prensa que ofreció Sony el día 10 de mayo (un día antes de que el E3 abriera sus puertas), sirvió entre otras cosas para presentar la nueva consola a la prensa. Kaz Hirai, presidente de Sony América, fue el maestro de ceremonias. PSP saldrá a finales de año en Japón y en Europa antes de fin de marzo de 2005.

Ficha Técnica

- **Dimensiones** 170 mm x 74 mm x 23 mm.
- **Peso** 260 g (con batería).
- **Procesador** MIPS R4000 (333 Mhz).
- **Memoria principal** 32 MB.
- **Pantalla** 4,3'', TFT LCD, 16/9 panorámica, 16 millones de colores.
- **Sonido** 2 altavoces estéreo.
- **Puertos** USB 2.0, Infrarrojos, Memory Stick, Wireless LAN.
- **Otras funciones** Reproductor de vídeo y audio con calidad digital.
- **Batería** Ion-Litio recargable.
- **Periféricos** Cámara USB, teclado, GPS, headset...



1. Control absoluto

Debajo de la "obligatoria" cruceta digital, PSP incorpora un pad analógico. Aunque quizá tenga poco recorrido, responde muy bien.

2. Cuadro de mandos

Bajo la pantalla hay una serie de botones, como el ajuste de volumen, el brillo, el Start o el que abre el compartimento de los discos, que se insertan en la parte trasera.

LOS PRIMEROS JUEGOS ANUNCIADOS

Ape Escape



Podremos atrapar a estos monos locos en el metro, en el bus, de vacaciones...

Armored Core



Los "mechas", o robots gigantes japoneses, también llegarán a PSP.

Dynasty Warriors



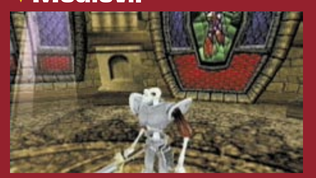
PSP será capaz de mostrar estas multitudinarias peleas en la China feudal.

Esto es Fútbol



El fútbol no podía faltar y esta vez llegará de la mano de la propia Sony.

Medievil



El regreso de Sir Daniel parece que ha quedado reservado para esta consola.

Metal Gear Acid



Snake visitará PSP con un título muy original: una especie de juego de cartas.

NBA Street



Baloncesto callejero con un apartado gráfico que os dejará alucinados.

NFS Underground



Entre los muchos juegos que desarrollará EA estará *NFS: Underground*.

LA PORTÁTIL DE SONY YA ESTÁ A PUNTO

La "estrella" del E3 fue PSP, una pequeña maravilla tecnológica que nos permitirá disfrutar de juegos de una calidad nunca vista en una consola portátil, además de reproducir música y películas.

(Tamaño real)



3. Pantalla de cine

La pantalla es panorámica y ocupa casi toda la consola. Además de enorme, tiene una resolución bastante alta para una portátil (480 x 272 pixels).

4. ▲, ●, ✖, ■...

Respeta los cuatro botones típicos del Dual Shock (Triángulo, Cuadrado, etc.) y tiene dos más (L y R) en la parte superior. Nos parecen más que suficientes para disfrutar de cualquier tipo de juego.

Los discos de PSP

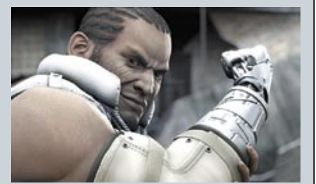
PSP usará unos discos llamados UMD (Universal Media Disc) de doble capa. Son pequeños (60 milímetros de diámetro y 10 unos gramos de peso), pero tienen una capacidad de 1,8 gigas. Podrán albergar tanto juegos como películas y música con calidad digital.

El cine en tu bolsillo

Además de jugar, PSP nos permitirá disfrutar de películas con una calidad similar a la del DVD. En el E3 pudimos contemplar los primeros trailers y quedamos impresionados.



SPIDER-MAN 2. Todas las películas de Columbia saldrán en formato UMD, a las que se sumarán las de otras compañías.



FF VII ADVENT CHILDREN. Square-Enix retrasará su lanzamiento para que salga con PSP en Japón a finales de año.

✷Formula One 2006



Habrá que esperar, pero podremos ver también a Fernando Alonso corriendo.

✷Gran Turismo



Sólo vimos un vídeo de *GT4 Mobile*, pero nos dejó alucinados por su calidad.

✷Heaven Key Earth Gate



Sony también apoyará su consola con juegos nuevos, como este beat'em up.

✷PSP Racing



Frenéticas carreras futuristas en alucinantes entornos tridimensionales.

✷Ridge Racer



Namco se sumará a la "fiesta" con una nueva entrega de su juego de carreras.

✷Spider-Man



El superhéroe más famoso también se balanceará en las "entrañas" de PSP.

Las primeras impresiones

Fuimos uno de los pocos privilegiados en tener una PSP en las manos, y os aseguramos que tiene una pinta excelente. Además de su elegante diseño, la consola no puede estar mejor aprovechada. Nuestra única duda es su precio. ¿Sobre los 300 euros?



LA FERIA AL DETALLE

Aparte de ser la meca del cine, Los Ángeles alberga todos los años el E3, la feria más importante de la industria del videojuego. Allí nos estaban esperando cientos de nuevos juegos, además de espectaculares stands plagados de guapísimas azafatas. Así vivimos la décima edición del E3:

01 Un año más, en el stand de Sony se mostraron algunos de los juegos más importantes del E3, tanto de la "casa" como de otras compañías. Fue el más visitado.

02 Probamos todas las novedades, como *Death by Degrees*, el juego protagonizado por Nina de *Tekken*...

03 ... o el excelente *Gran Turismo 4*, que nos dejó impresionados.



04 Con el tuning tan de moda, en el E3 no podían faltar los cochazos.

05 También hubo lugar para las fiestas, dentro y fuera de la feria.

06 Y bellezas que no pudieron resistirse a posar con nuestro enviado Daniel Acal. ¿O fue al revés?

07 Namco también puso toda la "carne" en el asador...

08 Lo más espectacular de la feria después de *Final Fantasy XII*.

09 El stand de PSP fue uno de los más visitados. Eso sí, antes había que esperar grandes colas...

10 ... casi tantas como para contemplar la pelea en el barro de las chicas de *Rumble Roses*.

11 *S*obran los comentarios, ¿no?

12 La novia del Príncipe... de Persia.

13 Además de jugar a todo, Dani aun tuvo tiempo de "encararse" con Ryu, de la saga *Street Fighter*.

14 Kazunori Yamauchi, el padre de los *Gran Turismo*, fue uno de los genios presentes en el E3.

15 El vídeo de *Tekken 5* levantó muchísima expectación.

16 Otro de los stands "favoritos" fue el de *MGS 3: Snake Eater*.

17 Crash Bandicoot nunca estuvo mejor acompañado...

18 *El Señor de los Anillos* en el E3.

19 Antes de irnos, nos despedimos de las simpáticas chicas de THQ...

20 ... y de otras no tan simpáticas.

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Konami | Primer trimestre 2005

Ya hemos jugado a la aventura más esperada de todos los tiempos



CON MODOS ONLINE

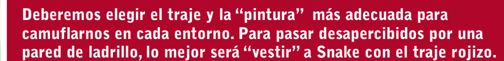
Además de "confirmar" a Snake, en el E3 se desvelaron más personajes, como un rejuvenecido Revolver Ocelot.

Era uno de los juegos más esperados de la feria y no nos defraudó. Además de mostrar un nuevo vídeo, en el que se vieron nuevos personajes como dos misteriosas mujeres y un jovencísimo Revolver Ocelot, en el stand de Konami había una demo de *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* jugable. La emoción nos embargó en este primer contacto, pero no nos impidió infiltrarnos sigilosamente entre la espesa vegetación de la jungla y acabar con los primeros enemigos, usando tanto el cuchillo como diversas armas de fuego. También probamos el nuevo sistema de camuflaje, que se basará en la correcta elección del traje y la "pintura" en función de los colores principales del escenario. E incluso vimos vomitar a Snake, entre otras muchas sorpresas.

Primera Impresión: E







Deberemos elegir el traje y la "pintura" más adecuada para camuflarnos en cada entorno. Para pasar desapercibidos por una pared de ladrillo, lo mejor será "vestir" a Snake con el traje rojizo.



En el vídeo del E3 vimos a Snake en una torreta manejando una ametralladora contra unos enemigos que iban en unos aerodeslizadores, entre otros detalles.



GTA SAN ANDREAS

Rockstar | Octubre 2004

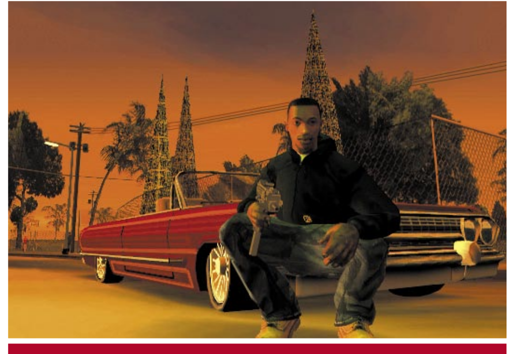
El "mafioso" más deseado se presenta por fin





Rockstar por fin ha desvelado los primeros detalles de su esperado *San Andreas*. En él controlaremos a Carl Johnson, un joven de color que, sin quererlo, se ve envuelto en una guerra de bandas. Su aventura se desarrollará en tres ciudades ficticias (muy parecidas a Las Vegas, Los Angeles y San Francisco). Dispondremos de más libertad, nuevos tipos de misiones (como asaltar y robar casas) y detalles más reales, como la necesidad de comer para recuperar energías. Será genial.

Primera Impresión: E



Este es Carl, el prota del juego. A lo largo de la aventura podremos cambiar su aspecto físico, aprender nuevas habilidades, montar bicis...

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Sony | Noviembre 2004

Acción en los bajos fondos londinenses



La secuela de *The Getaway* transcurrirá 2 años después del original y nos ofrecerá la misma aventura bajo 3 puntos de vista: el del boxeador Eddie, el del policía Mitch y el de una ladrona llamada Samantha que no podrá combatir pero tendrá dotes de sigilo. Por supuesto, habrá misiones en coche y a pie por la mejor recreación de Londres que hayáis visto.

Primera Impresión: E







Acción de la buena y conducción se darán la mano en la secuela de uno de los simuladores de mafioso más famosos de PS2.

SPLINTER CELL 3

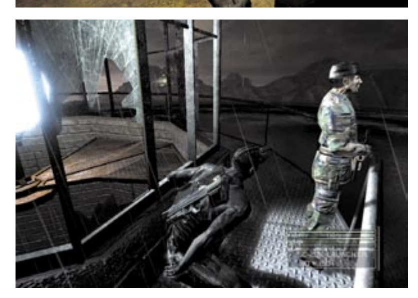
Ubi Soft | Sin confirmar

En el E3 se mostró una alucinante demo de PC de un juego que se desarrolló paralelamente al primer *SC*. Esperemos que en PS2 conserve su espectacularidad y las nuevas posibilidades de Sam Fisher, como manejar un cuchillo.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE





RESIDENT EVIL OUTBREAK 2

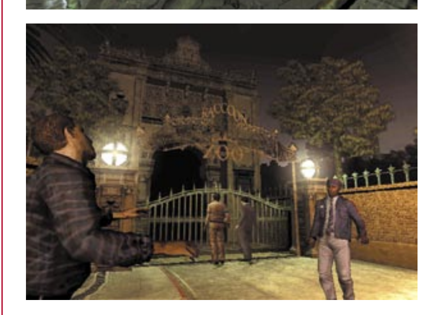
Capcom | Sin confirmar

Aún no ha llegado aquí la primera parte, pero en el E3 ya se presentó *RE Outbreak 2*, un juego que seguirá la línea de su antecesor y que esperamos que, esta vez sí, llegue a España Online.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE



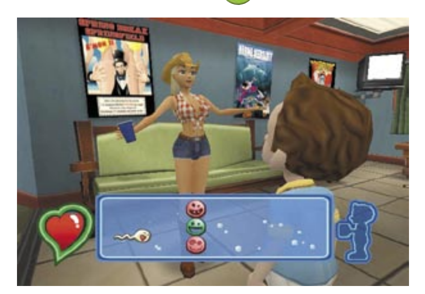


LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Vivendi | Octubre 2004

El sobrino de Larry Laffer (el "playboy" más casposo de la historia de los videojuegos) tendrá que ligarse a 24 chicas en 24 horas en esta aventura gráfica tan "picante" como graciosa". Habrá puzzles, minijuegos y... chicas.

Primera Impresión: 





SPY FICTION

Sammy | Diciembre 2003

Spy Fiction será una aventura con infiltración y disparos a partes iguales. Su principal novedad es que podremos "robar" las características de los enemigos y asumir su identidad.

Primera Impresión: 

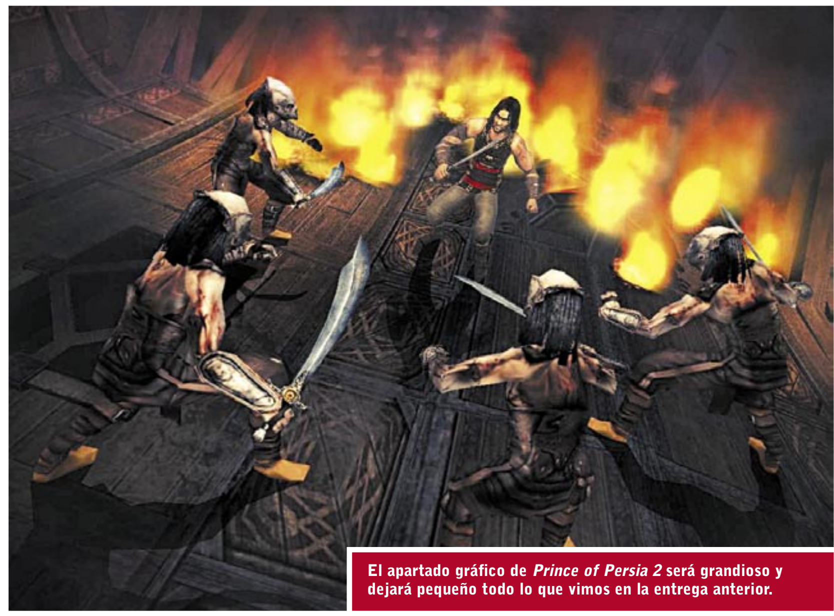




PRINCE OF PERSIA 2

Ubi Soft | Diciembre 2003

El príncipe regresa con nuevos aires



El apartado gráfico de *Prince of Persia 2* será grandioso y dejará pequeño todo lo que vimos en la entrega anterior.

Prince of Persia 2 fue uno de los juegos que mejor sabor de boca nos dejó de toda la feria. La principal sorpresa que esconde es la nueva ambientación. La isla maldita donde se desarrollará el juego es mucho más oscura y tétrica que el palacio del anterior *POP,* y sus monstruosos habitantes nada tiene que ver con los guardias que vimos en el primero. Ante esta nueva amenaza, el príncipe se ha vuelto mucho más duro y salvaje. Sus nuevos combos y movimientos de ataque, entre los que destaca la posibilidad de usar elementos del escenario o subirnos a la "chepa" de los enemigos más grandes, nos dejaron con la boca abierta. Pero lo que más nos gustó fue su fenomenal apartado gráfico, que superará incluso el derroche visual de la primera parte.

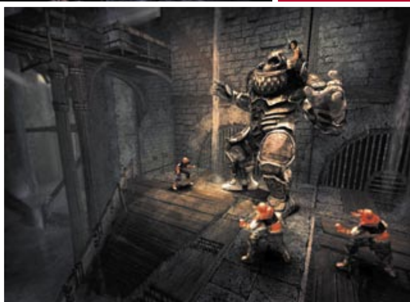
Primera Impresión: 





El príncipe ha vuelto con técnicas de ataque mucho más salvajes. Eso sí, conserva su habilidad para alterar el tiempo y le dará nuevas utilidades.





SILENT HILL 4 THE ROOM

Konami | Otoño 2004

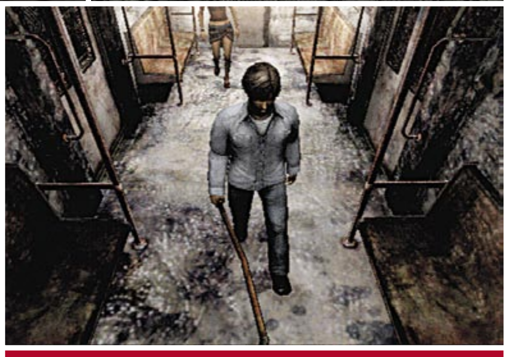
La peor de tus pesadillas está cerca...





El stand de *Silent Hill 4* era uno de los más originales de la feria (estaba en una especie de cocina), pero eso no evitó que nos aterrorizará su increíble apartado gráfico y su perturbador argumento: Henry Townsend se halla encerrado en su apartamento y sólo puede salir a través de unos agujeros que le transportan a lugares de pesadilla, como un lúgubre bosque o una extraña cárcel. Tendrá bastante acción y puzzles que conectarán nuestro apartamento con el resto de zonas.

Primera Impresión: E



En el apartamento nos moveremos bajo una perspectiva subjetiva y en el resto de las localizaciones será en la "típica" tercera persona.

SHADOW OF ROME

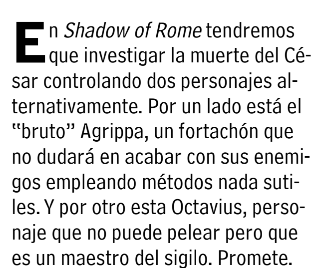
Capcom | Primer trimestre 2005

Intrigas y acción en la Roma clásica



En *Shadow of Rome* tendremos que investigar la muerte del César controlando dos personajes alternativamente. Por un lado está el "bruto" Agrippa, un fortachón que no dudará en acabar con sus enemigos empleando métodos nada sutiles. Y por otro esta Octavius, personaje que no puede pelear pero que es un maestro del sigilo. Promete.

Primera Impresión: MB



Shadow of Rome combinará acción salvaje y el sigilo con diversos minijuegos, como manejar cuádrigas.

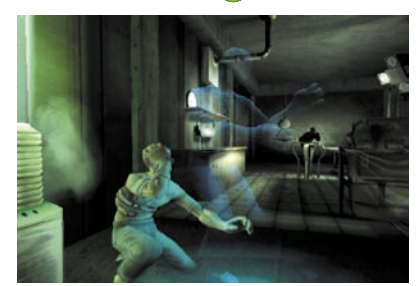


SECOND SIGHT

Codemasters | Otoño 2004

John Vattic será el protagonista de un juego con acción y sigilo a partes iguales. La historia será vital (habrá "flashbacks" jugables), casi tanto como las habilidades especiales de John: telekinesis, camuflaje óptico, etc.

Primera Impresión: MB





PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY

Virgin | Septiembre 2004

En esta aventura de acción manejaremos a varios personajes, que tendrán tanta puntería con las armas de fuego como destreza a la hora de usar sus numerosos poderes mentales.

Primera Impresión:







FINAL FANTASY XII

Square-Enix | Navidades 2005

¿Preparado para vivir la fantasía definitiva en PlayStation 2?



Square-Enix aprovechó la feria para recordarnos que *FFXII* va a ser el mejor juego de rol de PS2 y que va a suponer un gran salto respecto a anteriores *FF*.
Su historia, de corte épico, nos meterá en el fragor de una guerra entre reinos. Asumiremos el papel de Vaan, un alegre joven que se unirá a la princesa Ashe para cambiar el rumbo de la guerra.
El sistema de combate se beneficiará de profundos cambios (adiós a los combates aleatorios), aunque sólo manejaremos a un personaje y daremos órdenes a otros dos. Lo malo es que no saldrá hasta principios de 2005... en Japón.

Primera Impresión: 



Los combates van a ser una mezcla de *FFXI* y *Vagrant Story*: no serán aleatorios, sólo controlaremos a un personaje y daremos órdenes a otros dos.

La aventura se desarrollará en el fantástico mundo de Ivalice, donde conviven distintas razas, cada una con sus propias costumbres, su propio idioma... y sus propias fobias.

Cuando recorramos sus gigantescos escenarios, en todo momento veremos a los miembros de nuestro equipo.

ESDLA LA TERCERA EDAD

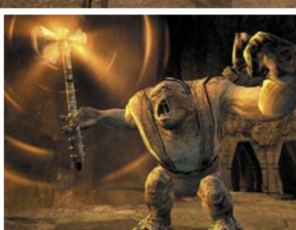
EA Games | Noviembre 2004

El destino del Anillo se decide por turnos



Tras ofrecernos dos brillantes beat´em up, el nuevo título inspirado en "El Señor de los Anillos" será un juego de rol por turnos en el que llevaremos a un grupo de 4 personajes nuevos. Ofrecerá situaciones no vistas en los filmes, pero también podremos participar en los momentos decisivos de los mismos, como la lucha contra el Balrog de Moria. Promete.

Primera Impresión: 



Ayudaremos a Gandalf a acabar con el temible Balrog de Moria con un sistema de combates por turnos, al estilo *Final Fantasy*.

KINGDOM HEARTS II

Square-Enix | Sin confirmar

La magia Disney vuelve invadir PS2





Tras vender cuatro millones de copias del primer juego, Square-Enix quiere repetir éxito con su continuación. Se desarrollará un año después de los hechos del juego original y todo parece indicar que los "sincorazón" no han desaparecido por completo. Sora, el pato Donald, Goofy y Mickey se embarcarán en una larga aventura para acabar con ellos, para lo que tendrán que recorrer nuevos mundos del reino mágico, superar más peligros y hacer nuevos aliados.

Primera Impresión: E



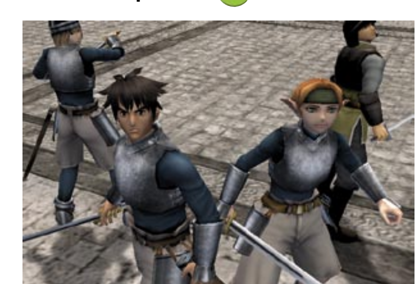
KHII seguirá las líneas maestras de su antecesor y no faltarán mundos Disney para recorrer ni cientos de enemigos que derrotar.

SUIKODEN IV

Konami | Primer trimestre 2005

Aunque los europeos aún estamos esperando la tercera entrega, Konami ya tiene muy avanzado el nuevo capítulo de *Suikoden*, que llegará con una marcada ambientación medieval y un renovado sistema de combates por turnos.

Primera Impresión: MB



FRONT MISSION 4

Square-Enix | Sin confirmar

Otra de las sagas míticas de Square, que aborda la estrategia bélica por turnos con los mechas como protagonistas. Traerá como novedad unos combates Online para enfrentar nuestros robots con los de otros jugadores.

Primera Impresión: 



FULL METAL ALCHEMIST

Square-Enix | Sin confirmar

Basado en una serie de anime que ahora mismo está arrasando en Japón, *FMA* será un trepidante juego de rol de acción, muy en la línea de *Kingdom Hearts*, y con buenos gráficos.

Primera Impresión: 

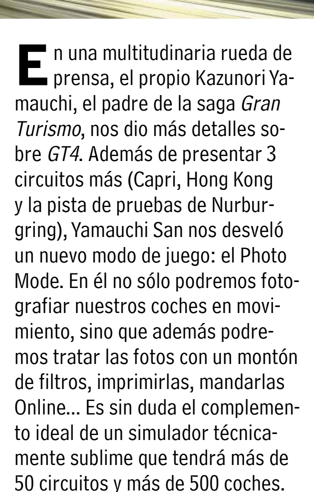


GRAN TURISMO 4

Sony | Noviembre 2004

El simulador de velocidad más esperado calienta motores

CON MODOS ONLINE



En una multitudinaria rueda de prensa, el propio Kazunori Yamauchi, el padre de la saga *Gran Turismo*, nos dio más detalles sobre *GT4*. Además de presentar 3 circuitos más (Capri, Hong Kong y la pista de pruebas de Nurburgring), Yamauchi San nos desveló un nuevo modo de juego: el Photo Mode. En él no sólo podremos fotografiar nuestros coches en movimiento, sino que además podremos tratar las fotos con un montón de filtros, imprimirlas, mandarlas Online... Es sin duda el complemento ideal de un simulador técnicamente sublime que tendrá más de 50 circuitos y más de 500 coches.

Primera Impresión: E



Además de su depurado control, en *Gran Turismo 4* vamos a encontrar los entornos más vivos y mejor construidos de toda la serie.





Aunque la demo presente en el E3 "sólo" incluía 250 coches, en la versión final de *Gran Turismo 4* habrá más de 500 modelos auténticos, aparecidos entre los años 1986 y 2004.

Otra novedad revelada en el E3 fue el Photo Mode, con el que realizaremos fotos de nuestros coches muy "profesionales".



JUICED

Acclaim | Septiembre 2004

Apuesta, tunea y dirige un equipo de pilotos



CON MODOS ONLINE

La apuesta de Acclaim en el género de la velocidad extrema se llama *Juiced*. Su principal novedad consistirá en que podremos formar un equipo de pilotos, pudiendo además decidir quién corre en cada carrera y apostar por un resultado. Con las ganancias compraremos más coches, pilotos y nuevas piezas (con lo que el tuneo está asegurado). Su gran apartado gráfico y los 50 coches reales que incluirá (que se deforman con los choques) son otras de sus bazas.

Primera Impresión: MB



En un género que ya empieza a estar "trillado" *Juiced* ofrecerá nuevas ideas, como la posibilidad de apostar o dirigir un equipo de pilotos.

WRC 2004

Sony | Noviembre 2004

Comienza la temporada oficial de rally



CON MODOS ONLINE

En la próxima edición de *World Rally Championship* vamos a encontrar todos los pilotos, coches y rallies de la presente temporada, incluyendo las nuevas pruebas en Japón y México. Además de poder competir Online en varias modalidades, el juego nos sorprendió por su abrumadora calidad gráfica, superior por increíble que parezca a las otras entregas.

Primera Impresión: E

Además de actualizar pilotos, coches y rallies, en *WRC 2004* vamos a encontrar sorpresas en sus modos de juego.



MIDNIGHT CLUB 3

Rockstar | Sin confirmar

MC3 seguirá el esquema de su antecesor: entornos urbanos y nocturnos (esta vez en Detroit, San Diego y Atlanta) y mucha libertad de conducción. Ahora habrá coches reales, motos y camiones, aparte de un editor de carreras.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE





CRASH´N BURN

Eidos | Otoño 2004

Crash´n Burn pondrá 16 coches en carrera (además de otros "invitados", como los kamikazes) en devastadores retos a lo *Burnout*. Habrá 44 coches "tuneables" y 10 modos de juego, incluido uno Online para 16 jugadores.

Primera Impresión: B

CON MODOS ONLINE





STREET RACING SYNDICATE

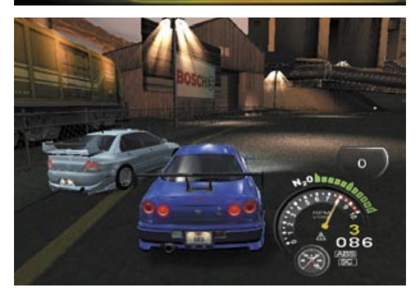
Namco | Otoño 2004

Carreras ilegales, "tuning", apuestas, chicas, policías en la carretera... Todo esto y mucho más encontraréis en *SRS*, un juego que nos pondrá al volante de 20 coches reales. Además, 4 jugadores podrán competir Online.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE





NOTORIUS DIE TO DRIVE

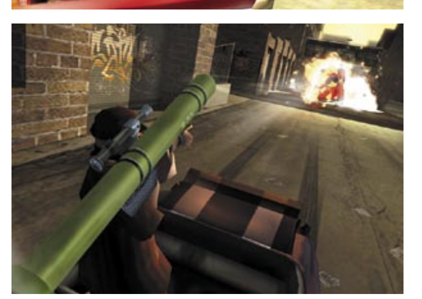
Ubi Soft | Primer trimestre 2005

En *Notorius* participaremos en peligrosas persecuciones conduciendo más de 30 vehículos y manejando más de 20 armas para hacernos con el control de los barrios bajos de la ciudad.

Primera Impresión: B

CON MODOS ONLINE





BURNOUT 3

EA Games | Otoño 2004

Pisa el acelerador hasta el infinito

CON MODOS ONLINE



La "mareante" sensación de velocidad será la bandera de *Burnout 3*, un arcade de carreras técnicamente soberbio.

Entre todos los juegos de velocidad que se presentaron en la feria, el que más impactó fue *Burnout 3*. Con él volverán las carreras urbanas y los choques multitudinarios, pero con un alucinante salto de calidad en los gráficos y una abrumadora sensación de velocidad, que sin duda os dejará con la boca abierta. Pero además de espectacular, *Burnout 3* será muy variado gracias a la enorme cantidad de modos de juego que presentará, entre los que destacarán los nuevos modos Multijugador incluyendo carreras Online para 6 jugadores. Además, contará con más de 40 circuitos y la friolera de 70 coches, repartidos en 12 clases: deportivos, "exóticos", autobuses... Y tampoco faltarán novedades jugables, como molestar a los rivales para obtener más "turbo".

P. Impresión: E





En ningún momento nos cansaremos de correr, gracias a la enorme variedad de modos de juego y a la posibilidad de jugarlo Online con 6 amigos.





COLIN McRAE 2005

Codemasters | Noviembre 2004

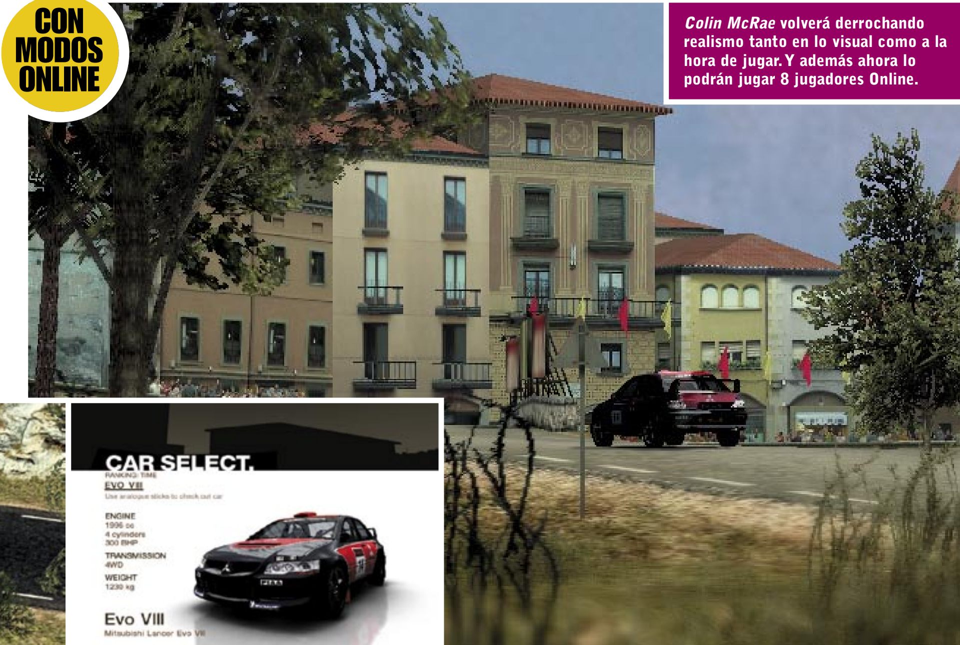
El simulador de rally más exigente se hace Online

CON MODOS ONLINE

Una de las mejores series de rally de todos los tiempos se presentó en el E3 con dos novedades: la inclusión de un modo Online para hasta 8 jugadores y un nuevo modo Carrera, que promete ser más profundo e intenso que en juegos anteriores. Aparte, *Colin McRae 2005* ofrecerá unos escenarios muy realistas y una física en coches y pilotos realmente mejorada. Promete además ser muy largo, con un mínimo de 8 difíciles etapas por rally.



Primera Impresión: MB



Colin McRae **volverá derrochando realismo tanto en lo visual como a la hora de jugar. Y además ahora lo podrán jugar 8 jugadores Online.**



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Konami | 2005

El competidor más duro para la serie Gran Turismo



Enthusia **plantará cara a** ***GT4*** **en 2005 gracias a su potente apartado técnico, sus cientos de coches reales y algunas originales ideas en lo jugable.**

Al "todopoderoso" *Gran Turismo 4* le ha salido un rival. Su nombre es *Enthusia Professional Racing* y será un simulador de velocidad muy en la línea del título de Polyphony Digital. Tendrá cientos de coches de más de 40 conocidas marcas y será muy realista, tanto en lo visual como a la hora de pilotar. Y además aportará algunas ideas nunca vistas en un juego de velocidad, como un sistema gráfico para "reproducir la gravedad". Nosotros lo pudimos probar en el E3 y nos dejó muy buenas sensaciones...

Primera Impresión: E



FIFA 2005

EA Sports | Octubre 2004

El simulador de fútbol más completo prepara su regreso

Un año más, EA Sports no faltará a su cita y en octubre nos deleitará con una nueva edición de su famoso juego de fútbol. En el E3 pudimos echarnos los primeros partidos en una versión inacabada pero que ya apuntaba muy buenas cosas. Por ejemplo, comprobamos que los jugadores tendrán una respuesta más rápida a nuestras órdenes, lo que nos permitirá jugar mejor al primer toque entre otras cosas. Además habrá nuevos regates y un mejorado sistema de control "sin balón". Y tampoco faltarán las "mareantes" opciones, con más de 350 equipos reales procedentes de 20 ligas. Eso sí, ya os confirmamos que, aunque podremos jugar partidos Online, sólo serán "uno contra uno", como en *FIFA 2004*. Aún así, promete mucho.

Primera Impresión: E

CON MODOS ONLINE



El sistema de juego de *FIFA 2005* enganchará tanto a los jugadores novatos como a los más experimentados.









El juego de fútbol más completo volverá por sus fueros, tanto en espectacularidad como en cantidad de opciones.

NBA LIVE 2005

EA Sports | Octubre 2004

Vuelve la liga de basket más espectacular





El mejor simulador de baloncesto de PS2 (con permiso de los *NBA 2K*) volverá en octubre presentando una vez más la Liga de basket más espectacular y con más nivel del mundo. Estarán todos los equipos de la NBA actualizados y contará con un mejorado apartado gráfico, además de nuevos movimientos. Queda por confirmar si al final incluirán alguna sorpresa en la versión española, aunque lamentablemente nos dijeron que en Europa saldrá de nuevo sin modo Online.

Primera Impresión: MB



NBA Live 2005 **volverá con unos partidos más espectaculares que nunca. Tendrá todos los equipos de la NBA totalmente actualizados.**

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

Activision | Invierno 2004

El reto más grande del astro del monopatín

CON MODOS ONLINE



En *Tony Hawk´s Underground 2: World Destruction Tour* viajaremos por países como España o Rusia demostrando que somos los mejores con el monopatín en los pies. Habrá 20 patinadores configurables y más de 100 misiones. Además de todas las posibilidades del anterior, habrá novedades, como una especie de "tiempo bala" o poder pintar "graffitis".

Primera Impresión: E

THUG2 **va a mejorar todas las ideas que vimos en el primero, añadiendo novedades como una cámara superlenta.**





CLUB FOOTBALL 2005

Codemasters | Otoño 2004

Club Football 2005 incluirá cambios en el sistema de control (como disparos con efecto), nuevos modos de juego y la posibilidad de comprar cromos e intercambiarlos Online. Sólo lo saldrán versiones del Real Madrid y Barça.

Primera Impresión: MB



CON MODOS ONLINE





ESTO ES FÚTBOL 2005

Sony | Sin confirmar

Si el anterior *Esto es Fútbol* no logró colmar todas nuestras expectativas, parece que en esta ocasión Sony no se va andar con "chiquitas" y nos va a ofrecer un simulador bastante más realista y con muchas opciones. Veremos.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE





RATCHET & CLANK 3 UP YOUR ARSENAL

Sony | Noviembre 2004

Acción y plataformas en el espacio... y ahora también en Internet

CON MODOS ONLINE



Los simpáticos Ratchet y Clank, acompañados por el Capitán Qwark y otros personajes de los juegos anteriores, volverán a deleitarnos en otoño con su sabia mezcla de acción, plataformas y aventura. En esta ocasión volverán al planeta Veldin (el escenario del primer *R&C*) para derrotar al Dr. Nefarious y sus malévolos planes. Pero en esta entrega, además de una aventura tan divertida como las otras, la novedad está en sus modos Multijugador. Podremos jugar con otros 3 amigos a pantalla partida, además de su modo Online para 8 jugadores. Lo que vimos en el E3 nos pareció la bomba.

Primera Impresión: E



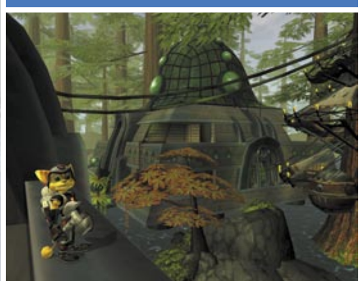
En *Ratchet & Clank 3* vamos a encontrar una divertida mezcla de acción, plataformas y aventura, controlando a los personajes más famosos de la saga.



En *R&C3* vamos a encontrar 15 armas nuevas y más vehículos, tanto de ataque como para competir en alocadas carreras.



La novedad de *R&C3* estará en su modo Online. Hasta 8 jugadores podrán formar equipos para enfrentarse en batallas cooperativas que admitirán el uso del Headset.



JAK 3

Sony | Noviembre 2004

Vuelve el héroe que revolucionó las plataformas



La tercera entrega de la saga *Jak & Daxter* seguirá la línea característica de la saga, combinando acción, plataformas, conducción y aventura. Esta vez recorreremos un desierto que será 5 veces más grande que Villa Refugio, la ciudad de *Jak II* (de ahí que los vehículos cobren más protagonismo). Y todo con un apartado gráfico que no dejará de sorprendernos.

Primera Impresión: E



Jak irá con Daxter y Pecker, que también tendrán sus momentos "de gloria". El desarrollo incluirá más de una hora de vídeos.



SLY 2: BAND OF THIEVES

Sony | Septiembre 2004

El mapache más sigiloso en su mejor aventura





Sly Cooper, el mapache ladronzuelo de Sony, volverá en una aventura parecida a la original que, como recordaréis, combinaba plataformas y acción con no pocos toques de sigilo a lo *Metal Gear Solid* (pero en plan "cachondo"). Esta vez visitaremos lugares como Praga, Canadá o la India, para localizar los componentes de un destructivo robot y asegurarnos de que nunca sea reconstruido. Y todo ello con el atractivo look de dibujos animados que tanto nos gustó en el primero.

Primera Impresión: E



Sly tendrá nuevos gadgets, como una cámara espía o un paracaídas, y obtendrá ayuda de sus compinches Murray y Bentley.

CRASH TWINSANITY

Vivendi | Otoño 2004

Crash y su archienemigo el Dr. Cortex unirán fuerzas en esta ocasión en una nueva aventura plagada de sorpresas que, por lo que pudimos ver en el E3, será bastante superior a *La Ira de Córtex*, el anterior juego de Crash.

Primera Impresión: B





SPYRO A HERO´S TAIL

Vivendi | Otoño 2004

El "dragoncito" violeta volverá con nuevas habilidades y más poderoso que nunca (podrá lanzar fuego, hielo, agua y rayos eléctricos), en una aventura que tiene mejor pinta, pero que seguirá más enfocada al público infantil.

Primera Impresión: B





TAK 2

THQ | Octubre 2004

En *The Staff of Dreams*, Tak volverá con una secuela parecida a la aventura anterior en la que deberá aprender nuevos poderes mágicos para derrotar a un malvado chamán.

Primera Impresión: B



DEVIL MAY CRY 3

Capcom | Finales 2004

El cazademonios regresa más salvaje y espectacular que nunca

Uno de nuestros favoritos de la feria. Olvidaos del cuestionable *Devil May Cry 2*, porque tras haber jugado a esta tercera parte os aseguramos que no tendrá nada que ver. La historia nos coloca antes del primer *DMC*, con un Dante más arrogante que deberá ajustarle las cuentas a Virgil, su hermano gemelo "oscuro", y a toda una legión de demonios. Para ello, podremos combinar el poder de nuestra espada con armas de fuego, aunque antes deberemos elegir si potenciamos un estilo de combate u otro. El apartado gráfico será el más espectacular de toda la saga, con cámaras prefijadas pero mucho más cercanas a la acción. Sin duda, uno de los bombazos de cara a la Navidad.

Primera Impresión: 



DMC 3 **será una precuela del primero. En él tendremos que derrotar al hermano gemelo "oscuro" de Dante.**



Antes de empezar, tendremos que elegir si potenciamos el poder de nuestra espada, de las armas de fuego o de nuestras dotes para esquivar.





DMC3 **contará sin duda con el apartado gráfico más espectacular de toda la saga.**







MERCENARIES

LucasArts | Febrero 2005

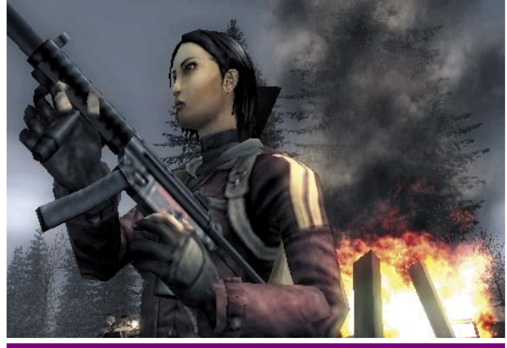
Cumple misiones a lo *GTA*, pero en la guerra





El planteamiento de *Mercenaries* es sencillo y directo. Somos mercenarios y tenemos que cumplir una serie de misiones a lo *GTA,* pero en plena guerra. ¿Y qué quiere decir "a lo *GTA*"? Pues que tendremos mucha libertad de acción, multitud de encargos tanto a pie como pilotando vehículos (tanques, helicópteros...) y opciones tan bestiales como derrumbar edificios. Tendrá un solvente apartado gráfico, muchísimas armas y "gadgets" y varios personajes para elegir.

Primera Impresión: MB



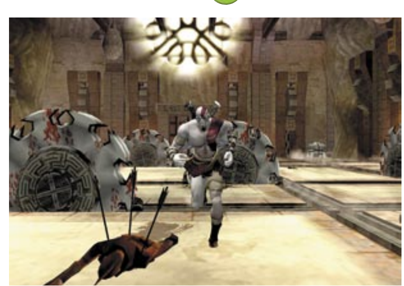
Podremos elegir entre varios personajes para cumplir las variadas misiones. Habrá acción tanto a pie como a bordo de vehículos.

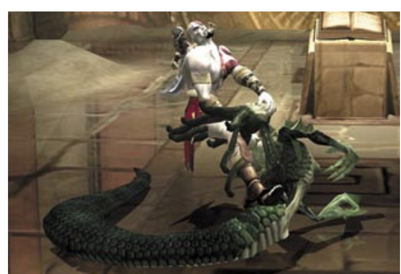
GOD OF WAR

Sony | Primer trimestre 2005

En *God of War* asumiremos el papel de Kratos en una aventura que tendrá tanto acción (con armas y magias) como puzzles. En ella descubriremos el lado más brutal de la mitología griega, con enemigos como Medusa o el Minotauro.

Primera Impresión: MB





KILLER 7

Capcom | 2005

Siete personalidades para un "profesional" letal



En el original *Killer 7* asumiremos el papel de Harman Smith, un hombre capaz de transformarse en 7 "personalidades" distintas, cada una experta en un tipo de arma. Tendremos que detener al terrorista Kun Lan, buscando pistas en tercera persona por los escenarios para luego pasar a los tiroteos bajo una vista subjetiva. Estéticamente será una pasada.

Primera Impresión: MB

Gráficos en Cel Shading y retorcidos ángulos de cámara en un juego con una estética adulta muy cercana a los cómics de "Sin City".





CRIMSON TEARS

Capcom | Verano 2004

Manejaremos a Kaede, Tokio y Asuka, tres héroes cada uno con armas y habilidades propias, que deberán arruinar los planes de una multinacional. Su estética será espectacular.

Primera Impresión: MB



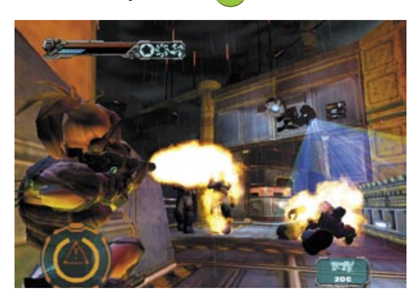


STARCRAFT GHOST

Vivendi | Diciembre 2004

Tras el último retraso, debido a la necesidad de pulir algunos aspectos de la jugabilidad, en 6 meses podremos contemplar lo que da de sí este juego protagonizado por Nova, una agente letal enfrentada a una guerra de razas.

Primera Impresión: MB



25 TO LIFE

Eidos | 2005

25 to Life es como un *SOCOM* "callejero". Tanto Online como Offline participaremos en refriegas entre policías y pandilleros, pudiendo siempre elegir el bando y la apariencia de nuestro personaje. Admitirá hasta 16 jugadores Online.

Primera Impresión: 



DEAD TO RIGHTS II

Namco | Otoño 2004

Jack Slate y su fiel perro Shadow volverán a "patear" las corruptas calles de Grant City en busca de una chica secuestrada. Tendrá mucha acción (bastante cruda) y "tiempo-bala".

Primera Impresión: 



STAR WARS BATTLEFRONT

LucasArts | Septiembre 2004

Que la Fuerza te acompañe... en Internet



Toda la magia del universo Star Wars estará reflejada con creces en *Star Wars Battlefront*, un juego de acción que tendrá su principal gracia en el prometedor modo Online. En el tomaremos parte en batallas aptas para hasta 16 jugadores y podremos elegir entre más de 20 tipos de personaje, incluyendo soldados rebeldes, imperiales, clones y androides de la Federación. Cada uno tendrá sus armas (más de 30 en total) y además podremos manejar otros 30 vehículos. En cuanto a su modo Offline, tendremos 3 modos de juego distintos entre los que destacará la modalidad "Campañas Históricas", en la que participaremos en las batallas más importantes de las seis películas de Star Wars. ¿No es alucinante?

Primera Impresión: 

En *Star Wars Battlefront* podremos manejar más de 30 tipos de vehículos y visitar planetas como Tatooine o Endor.





Tanto en solitario como jugando con amigos (bien Online o con Multitap), "sentiréis la Fuerza" gracias a la fenomenal ambientación de este juego.





MONSTER HUNTER

Capcom | Diciembre 2004

De profesión, cazador de monstruos



CON MODOS ONLINE





Para cazar a los monstruos de *MH* tendremos multitud de armas y trampas y la posibilidad de cooperar Online con otros 3 cazadores.

Cazar monstruos es el objetivo básico en *MH*. Pero esta sencilla propuesta esconderá un montón de posibilidades. Para empezar, podremos configurar hasta el último detalle de nuestro cazador: apariencia física, protecciones, armas... Además habrá que usar también nuestra inteligencia para colocar trampas. Este componente estratégico se disparará en las partidas Online, en las que 4 jugadores podrán cooperar para cazar los más variados "bicharracos".

Primera Impresión: MB

DESTROY ALL HUMANS!

THQ | Primer trimestre 2005

El enemigo de la humanidad más "cachondo"



Un marciano con mucha "mala uva" es el protagonista de *Destroy All Humans!* Su objetivo es conquistar la Tierra y para ello podrá pegar tiros (a pie o a bordo de su nave) o usar poderes, como asumir la identidad de los humanos que nos encontremos u "obligarles" a hacer cosas. Tendrá un gran apartado técnico y muchísimo humor negro.

Primera Impresión: MB

Destrozar edificios montados en el platillo volante o infiltrarnos en la Casa Blanca son dos detalles de *Destroy All Humans!*

VIEWTIFUL JOE

Capcom | Noviembre 2004

Un "exclusivo" de GameCube que llega a PS2 conservando su acción explosiva, su original estética y los poderes de Joe, su protagonista, para ralentizar y acelerar el tiempo. Además, podremos jugar con Dante, de *Devil May Cry*.

Primera Impresión: MB





VIEWTIFUL JOE 2

Capcom | Primer trimestre 2005

La secuela de *VJ* llegará meses después, ofreciendo más acción si cabe y la posibilidad de jugar con Joe o con su novia Silvia, que tendrá los poderes de Joe y una pistola-láser.

Primera Impresión: MB





DEAD RUSH

Activision | 2005

La ciudad donde se ambienta *Dead Rush* ha sido tomada por una legión de monstruos. Para acabar con ellos deberemos usar distintas armas, interactuar con otros personajes y pilotar coches. Promete mucha libertad de acción.

Primera Impresión: MB

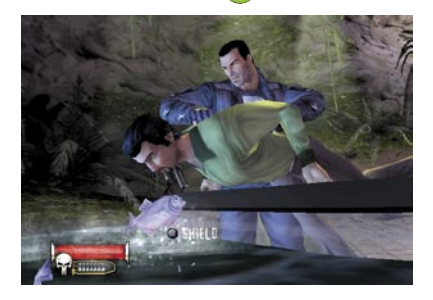


THE PUNISHER

THQ | Enero 2005

Basado en los cómics y no en la película, THQ nos presentará un Castigador realmente violento en sus métodos, por lo que ya avisamos que este torrente de acción quedará reservado al público adulto. Técnicamente nos convenció.

Primera Impresión: 



GHOST RECON 2

Ubi Soft | Otoño 2004

Deberás dirigir un comando de soldados en batallas ambientadas ahora en territorio asiático. Por lo que pudimos ver, su apartado gráfico será superior al del mediocre *Jungle Storm*.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE



DEATH BY DEGREES

Namco | Octubre 2004

La luchadora Nina, sola ante el peligro





La luchadora de la saga *Tekken* Nina Williams va a protagonizar en solitario esta explosiva aventura de acción. En ella vamos a combinar multitud de recursos de ataque (katanas, armas de fuego e incluso algún que otro movimiento de los que Nina hace en los *Tekken*) con el uso de gadgets y diversas técnicas de sigilo. Lo que pudimos ver en el E3 no nos pareció demasiado original a estas alturas, pero desde luego gráficamente apunta buenas maneras.

Primera Impresión: 



Armas de fuego, gadgets y movimientos directamente sacados de *Tekken* es lo que encontraremos en la aventura de Nina Williams.

CONFLICT: VIETNAM

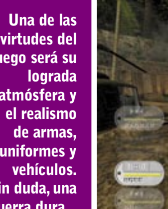
SCi | Otoño 2004

Acción táctica en plena guerra de Vietnam



Ambientado en plena guerra de Vietnam, en este nuevo capítulo de la serie *Conflict* vamos a asumir el control de 4 soldados norteamericanos a lo largo de 14 intensas misiones. Además de hacer frente a los Viet-Congs y sus letales trampas (como minas), en el desarrollo podremos manejar distintos vehículos, como tanques o helicópteros.

Primera Impresión: 



Una de las virtudes del juego será su lograda atmósfera y el realismo de armas, uniformes y vehículos. Sin duda, una guerra dura...





THE URBZ SIMS IN THE CITY

EA Games | Otoño 2004

Conviértete en el más popular de la ciudad





En *The Urbz* crearemos a nuestro Sim y lo controlaremos tanto en el trabajo como en su tiempo de ocio en una animada ciudad. Empezaremos sin dinero, sin amigos, sin reputación, pero poco a poco nos iremos relacionando con la gente y, según cómo la tratemos, incrementaremos nuestra popularidad hasta conseguir ser los más famosos. Además, se podrá usar el EyeToy para poner nuestra foto por la ciudad. No habrá modo Online, pero sí para 2 jugadores.

Primera Impresión: E



Tras crear al Sim y decidir en cuál de los 9 barrios viviremos, el objetivo será ganar reputación en una ciudad que nunca duerme...

ACE COMBAT 5

Namco | Otoño 2004

En este nuevo simulador de combate aéreo vamos a pilotar más de 50 tipos de avión en espectaculares batallas. El modo Campaña ofrecerá más de 30 misiones, en las que además daremos órdenes a nuestro escuadrón.

Primera Impresión: MB





TIME CRISIS CRISIS ZONE

Namco | Otoño 2004

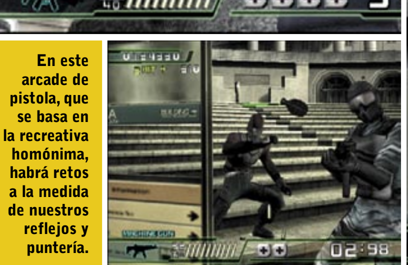
Desenfunda tu pistola y afina la puntería



Namco llevará a PS2 su recreativa del mismo nombre pero con jugosos extras, como la posibilidad de desbloquear nuevos modos de juego. El apartado gráfico será impresionante, con unos escenarios más interactivos que nunca. Y si disponemos de dos pistolas G-Con 2, podremos usarlas, una en cada mano. Eso sí, sólo será para un jugador.

Primera Impresión: MB

En este arcade de pistola, que se basa en la recreativa homónima, habrá retos a la medida de nuestros reflejos y puntería.





PLAYBOY THE MANSION

Ubi Soft | Diciembre 2004

Como si fuéramos Hugh Heffner, el dueño del imperio Playboy, tendremos que gestionar la famosa revista (haciendo fotos a las chicas para las portadas, por ejemplo) y hacernos cargo de la mansión y de sus fiestas. Promete.

Primera Impresión: MB





TEKKEN 5

Namco | 2005

El rey de los juegos de lucha vuelve para recuperar su trono



Que *Tekken 5* estaría presente en este E3 era un secreto a voces y Namco no nos falló, aunque la presentación del juego no tuvo el "bombo" que merecía. Sólo un vídeo en un lugar secundario del stand de Namco, en el que, eso sí, ya se dejaba claro que el juego será deslumbrante. El apartado gráfico promete superar todo lo visto anteriormente en un juego de lucha, con unas escenarios alucinantes y unas animaciones de los luchadores hiperrealistas. Y hablando de luchadores, en dicho vídeo se presentaron 3 nuevos (Feng Wei, Raven y Asuka), que se unirán a los 16 conocidos.

Primera Impresión: 

Tekken 5 **promete volver a enamorar a los fanáticos de la lucha por su alucinante sistema de control, el más alabado por los puristas del género.**

En el vídeo que Namco mostró en su stand se presentaron 3 nuevos luchadores: Asuka, Raven y Feng Wei se unen al "clan".

Aunque os parezca difícil de creer, el apartado gráfico de *Tekken 5* será muy superior a todo lo visto anteriormente. Alucinaréis con los modelos de los luchadores y sus nuevas animaciones.

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Midway | Otoño 2005

Kombates más variados y salvajes que nunca



CON MODOS ONLINE

Otro de los juegos destacados de la feria. *Mortal Kombat Deception* mejorará las grandes ideas de la quinta parte (varios estilos de combate, más de 20 luchadores...), a la vez que aporta novedades, como nuevos modos de juego (un ajedrez viviente o un *Tetris*), 4 tipos de "fatalitiy" distintos y un arma "neutral" en cada escenario, esperando para ser usada por el primer luchador que la coja... Sumadle a todo esto un demoledor apartado gráfico y la posibilidad de jugarlo Online.

Primera Impresión: 



Vuelve Baraka a la serie, que se juntará con Subzero, Scorpion y compañía para ofrecernos los combates más salvajes del catálogo.

RUMBLE ROSES

Konami | Noviembre 2004

La lucha más picante se libra en el barro...



Juegos de lucha hay muchos, pero ¿cuántos habéis visto en los que sus luchadoras peleen en barro y prácticamente "en cueros". Pues todo esto y mucho más estará en *Rumble Roses*. Habrá un montón de luchadoras, a cual más exuberante, y un puñado de sorpresas jugables, como la posibilidad de dejar en ridículo a la rival para ganar golpes especiales.

Primera Impresión: MB

Además de un completo sistema de combate, vamos a ver a las luchadoras de wrestling más sexys que jamás hayáis visto.



CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Capcom | Navidades 2004

Los luchadores consagrados de las sagas más conocidas de Capcom como *Street Fighter II*, *DarkStalkers* o *SF Alpha* se darán cita en este juego de lucha 2D con dos luchadores por equipo y el alucinante control de siempre.

Primera Impresión: 





DEF JAM VENDETTA FIGHT FOR NEW YORK

EA Games | Septiembre 2004

Los raperos "yankees" más famosos, como Method Man o Redman, lucharán por la "pasta" y el respeto en esta secuela que será mucho más larga y espectacular que su antecesor.

Primera Impresión: 





CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Activision | Sin confirmar

Vive la Segunda Guerra Mundial desde otro punto de vista

Uno de los éxitos más rotundos del año pasado en PC tendrá su propia versión para PS2. *Call of Duty: Finest Hour* será un shoot´em up subjetivo que nos trasladará a la Segunda Guerra Mundial. En sus más de 20 misiones, combatiremos al ejército nazi recreando acontecimientos históricos como la batalla de Stalingrado. La novedad estará en que dependiendo de la misión manejaremos a un soldado de tres ejércitos diferentes: ruso, inglés y norteamericano. Y cada uno llevará su armamento específico y adaptado a cada misión. Con la demo que vimos a puerta cerrada en el E3 nos quedó muy claro que la ambientación será uno de sus puntos fuertes, y su apartado gráfico nos hará sentir como si realmente estuviéramos en el frente.

Primera Impresión: 



Una cuidadísima ambientación será la verdadera clave de este prometedor shoot´em up en primera persona.









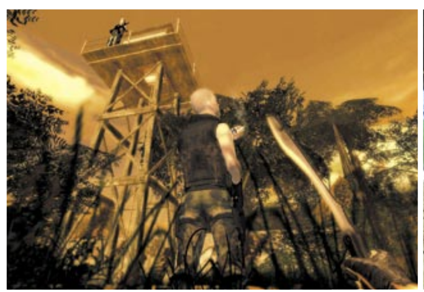


Según la misión controlaremos a un soldado inglés, ruso o norteamericano. Y cada uno con su armamento.

FAR CRY INSTINCTS

Ubi Soft | Otoño 2004

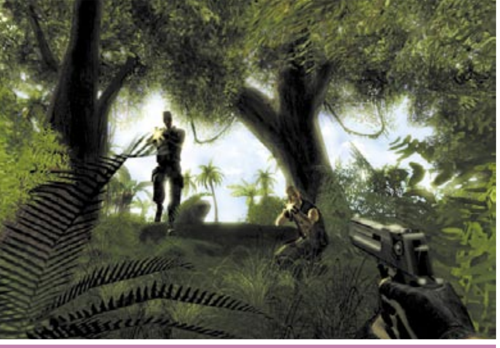
Acción y supervivencia en una isla mortífera





Otro éxito de PC que tendrá su versión para PS2. En *Far Cry Instincts* controlamos a Jack Carver, que quedará atrapado en una isla plagada de peligrosos mercenarios. Allí tendremos que sobrevivir poniendo trampas, usando vehículos y todo tipo de armamento, al tiempo que buscamos la manera de escapar con vida de la isla. Además, en esta versión para PS2 encontraremos algunas zonas de la isla inéditas en PC. Esperemos que finalmente también incluya modos Online.

Primera Impresión: MB



No os dejéis engañar por el paradisíaco aspecto de esta isla. En ella nos esperan unos mercenarios dispuestos a todo para "cazarnos".

TIMESPLITTERS 3 FUTURE PERFECT

EA Games | Inicio 2005

Disparos subjetivos a través del tiempo

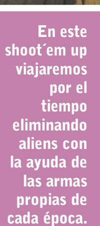
CON MODOS ONLINE



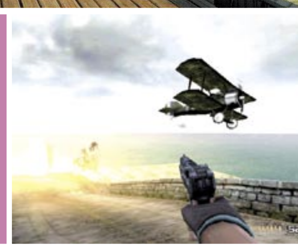
La secuela de uno de los shooters más aclamados de PS2 nos llevará a otra cruzada contra los timesplitters, entre los años 1914 y 2041. En cada nivel tendremos las armas propias de cada época (más de 20 y unos cuantos vehículos) y podremos jugarlo de forma cooperativa. Habrá modos Online, un editor de mapas y un mejorado apartado gráfico.

Primera Impresión: MB





En este shoot´em up viajaremos por el tiempo eliminando aliens con la ayuda de las armas propias de cada época.





SNOWBLIND

Eidos | Otoño 2004

Snowblind será un potente shoot´em up en primera persona, donde tendremos que superar 11 misiones en entornos fundamentalmente urbanos. Habrá armas futuristas muy originales y modos Online para hasta 16 jugadores.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE





GOLDENEYE: ROGUE AGENT

EA Games | Noviembre 2004

Controlamos a un espía que trabaja con Goldfinger contra el Dr. No, dos de los enemigos "clásicos" de James Bond. Podremos personalizar a nuestro personaje (ojo "sintético" incluido) y además habrá modos Multijugador.

Primera Impresión: MB

CON MODOS ONLINE





DARKWATCH

Sammy | Sin confirmar

Es un shooter que combina una ambientación a lo "western" con toques de terror. En él tendremos que detener a un vampiro que ha despertado y ha invadido con sus horribles siervos el salvaje Oeste. Promete ser muy original.

Primera Impresión: 

CON MODOS ONLINE





KILLZONE

Sony | Otoño 2004

En el E3 pudimos comprobar "in situ" que este shooter futurista puede ser uno de los próximos bombazos de PS2 gracias a su calidad gráfica y a su modo Online para 12 jugadores.

Primera Impresión: 

CON MODOS ONLINE





BROTHERS IN ARMS

Ubi Soft | Octubre 2004

Acción táctica en la Segunda Guerra Mundial





Ambientado en el famoso despliegue de paracaidistas antes de la toma de Normandía, en este juego manejaremos al sargento Matt Baker y podremos dar órdenes a nuestro escuadrón, que además gozará de una I.A. excelente, tal y como vimos en el E3. Será uno de los shoot´em ups más fieles a la Historia y tendrá un potente apartado gráfico. Además, contará con un modo Multijugador muy original, en el que dirigiremos equipos de tres soldados.

Primera Impresión: 



La toma de Normandía estará muy bien reflejada en el juego, ya que en su desarrollo se han usado muchos documentos históricos.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

EA Games | Otoño 2004

Alístate y combate con 24 jugadores Online



Entre los abundantes shooters de guerra destacará *Battlefield: Modern Combat* por su potente modo Online para hasta 24 jugadores. En él podremos elegir entre 3 ejércitos y habrá distintos tipos de tropas controlables, como el francotirador o el soldado de asalto. Habrá más 70 armas y 30 vehículos, incluyendo tanques, helicópteros o jets.

Primera Impresión: E

Podremos elegir entre varios tipos de soldados (cada uno de ellos con sus armas) y tres ejércitos, como el americano o el chino.





CON MODOS ONLINE

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín.
Jefes de publicidad Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

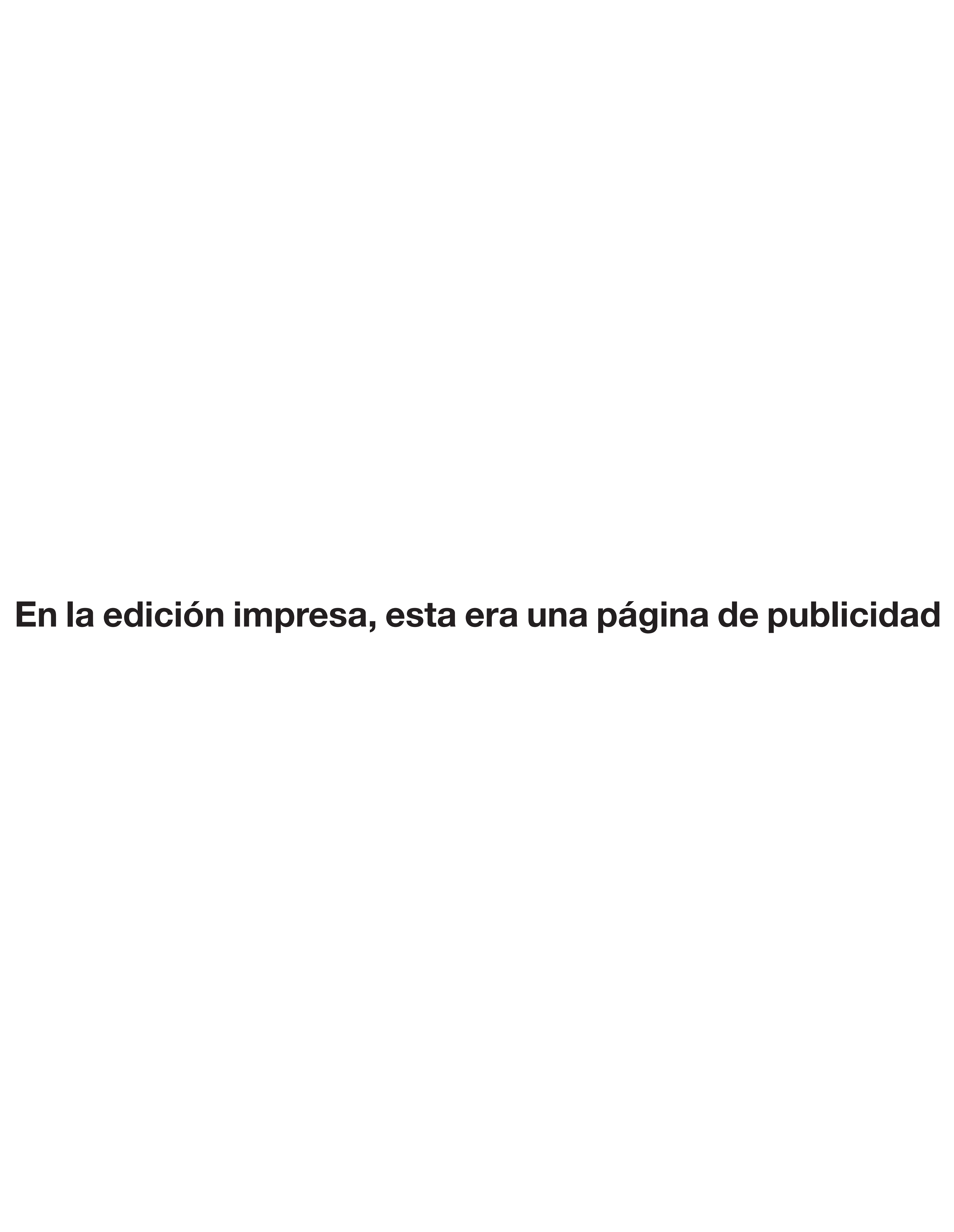
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 66



En la edición impresa, esta era una página de publicidad